1989年2月1日発行（毎月1回1日発行）　第7巻　第2号　通巻第51号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

闘うパソコンゲームマガジン

コンプティーク

1989 2月号 定価520円

新春一発！押せ押せ号

ザ・光栄 全力付録

How To Win
ロードス島戦記
維新の嵐
スナッチャー
サイオブレード

信長の野望・戦国群雄伝

水滸伝・天命の誓い

特集 徹底解析
ザ・RPG
ロールプレイングゲーム

ピラミッドソーサリアン
ウィザードリィ4
マイト＆マジック2
エグザイルII
ティル・ナ・ノーグII
妖怪変紀行

C&C Computers and Communications

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。

なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない？

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動

できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。

320Kバイトタイプ5インチFDD
2台内蔵 —— 本体標準価格
（ディスプレイは別売です）

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

129,000円で新登場。

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社（札幌）011（251）5531／東北支社（仙台）022（261）5511／東京支社（東京）03（456）3111
中部支社（名古屋）052（262）3611／北陸支社（金沢）0762（23）1621／関西支社（大阪）06（945）1111
中国支社（広島）082（242）5503／四国支社（高松）0878（22）4141／九州支社（福岡）092（261）2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03（452）8000　大阪 06（943）9800
受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日（祝日を除く）
（電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。）

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績 No.1
日本電気グループ

NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア
冬のPCビッグチャンス 実施中（1989年1月20日まで）

NEC

本格派パソコン。PC-8801FE新登場!

マニアのための本格機能をさらに身近に。PC-8801MA2も新登場。

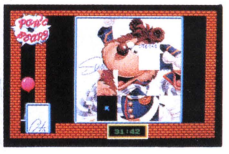
もうひとつ上を行くなら、FEの兄貴分PC-8801MA2。これまでのMAの実力がさらに身近になった。こちらの特長はなんといっても日本語処理機能。なんと7万語の辞書を本体に内蔵しているんだ。もちろん、JIS第1・第2水準の漢字ROMを持っているので、難しい漢字だって大丈夫。連文節変換で入力もスムーズだし、1Mバイトの5インチディスクにはワープロ文書もたっぷり入る。さらに、サウンド機能のリアルさにも、感動の嵐。ステレオ12音源に加え、デジタルサンプリング機能を使って音声を録音・再生することだってできるんだ。PC-8801MA2のこのスーパーな実力、ゲームはもちろんだけど、ぜひ、シンセやパソコン通信にも生かしてみたいよね。どこまで楽しめるかは、唯一君のイマジネーションしだいなんだから。

斉藤由貴

月間MVPをめざしてチャレンジ!

NECパニックベアーズコンテスト

PC-8801MA2／FEには、面白ゲームソフト“パニックベアーズ”がもれなくついてくる。しかも、楽しいコンテストに参加できるんだ。海軍士官の絵を選び、制限時間を59分59秒にさせてゲームスタート。絵を完成させたら、タイムが見えるように画面写真を撮って写真の裏に「住所」「氏名」「年齢」「電話番号」「職業(学年)」を記載して下記まで送って下さい。各月のベスト5(MVP賞)はパソコン専門誌上で発表、マックベアグッズセットを進呈。また、参加者全員にもマックベアテレカをプレゼント。さぁ、月間MVPめざして君もチャレンジしよう!



●送付先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
NECパソコン「パニックベアーズコンテスト」係

おめでとう11月MVP賞

前田 敏さん	(東京)	6分28秒
小塚 育夫さん	(兵庫)	6分40秒
牧野 正人さん	(埼玉)	6分55秒
小金 築絵さん	(広島)	7分 3秒
須藤 浩さん	(千葉)	7分10秒

おめでとうございます。5名の皆様にはMVP賞としてマックベアグッズセットをプレゼントいたします!

同時新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格 ——— 168,000円
(ディスプレイは別売です)

いまNECのパソコンを買うと、オリジナル万歩計が当たる!

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ〈N型番含む〉、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買上げの方に、その場ですぐ当たりはずれがわかる“スクラッチチャンス”! 楽しいスクラッチゲームにチャレンジして当たった方には、歩いた距離と時間がすぐ分かるデジタル表示のオリジナル万歩計をもれなくプレゼント。

コンプティーク

1989 ② February Vol.51
発行／角川書店

CONTENTS 2

COVER & PINUP
AD／高木和雄
PHOTO／大塚勉
STYLING／藤野笛羽
HAIR & MAKE-UP／下端吉範
MODEL／中山忍
（帽子協力／ブティックサロンココ）

コンプティーク史上初。姉妹で表紙登場の快挙達成!! 今月の表紙は85年夏（古い話で申し訳ない）の美穂ちゃんに続く中山家の次女、中山忍ちゃんの登場。忍ちゃんは今年期待のNewアイドル。89年は忍ちゃんと一緒にJump！のCompなのだ。

どーだ、マイッたか？
今月は無差別級の超ロールプレイングゲーム特集だ!! どのページを繰ってもオイシイ情報が満杯

ザ RPG
Role-Playing Game 特集

72 ピラミッドソーサリアン
ソーサリアン追加シナリオ Vol.3
謎また謎のギルバレス島、徹底探究だ!!

88 エグザイルⅡ
帰ってきた男サドラー！
充実のⅡを見よ!!

78 ウィザードリィ 4
RPG大作第4弾！
今度はキミがワードナだ!!

92 ティル・ナ・ノーグⅡ
シナリオ・ジェネレータ機能を活かした
本格RPG登場!!

84 マイトアンドマジック 2
操作性アップと手ごたえ十分の
クエストに大満足!?

96 妖怪変紀行《ラスト・ハルマゲドン番外編》
飯島大魔王のたくらむつぎなる陰謀（しんさく）に
人妻イボンヌが肉迫!?

付録

水滸伝 天命の誓い
信長の野望 戦国群雄伝

ザ 光栄

光栄の2大新作SLGを、おなじみクロちゃんとSLG劇場のお茶の水教授が、一刀両断にぶった切る！

㉑⑦アイドルデータバンク

Part 1では中山忍ちゃん、Part 2では'89ニューアイドルを総力特集。上半期有力新人８組を一挙掲載。今年のデータバンクを盛り上げてくれる女の子達だ。

DRAGON GYM ㉔⑨

《巻頭インタビュー》
我妻佳代

CALENDAR

ドラゴンコミックス・ソーサリアンシリーズ第③巻「暗黒の魔道士」(2月15日発売予定)より　画／羽衣　翔

コンプティークの内容についてお答えしておりました"03(221)9900"は年内お休み致します。2月号の記事内容については直接編集部までお電話ください。なお小誌に掲載のゲーム解法については一切お答えできません。ご了承ください。

SOFT TOP 20

SOFT TOP20 ——— 46
Soft Sales Top20 ——— 48
じじょーつー通信 ——— 49
Soft House Today ——— 50

SOFT EXPRESS

ウルティマⅠ ——— 54
リングマスター ——— 56
ぎゅわんぶらあ自己中心派3/他 ——— 58

安田均のパソコン版

AD&D®製作日誌〈パート4〉 ——— 68

How To Win

ロードス島戦記 ——— 98
維新の嵐 ——— 102
サイオブレード ——— 106
スナッチャー ——— 110

RPG WORLD

RPG誌上ライブ ロードス島戦記Ⅲ
第6回「カノンの海賊船」 ——— 115
クロちゃんのRPG千夜一夜
Vol.17「ちょっと不思議な能力値」 ——— 122
RPG FAN CLUB ——— 126
私は見つけた!!　僕は知っている!! ——— 128
RPG&AVG お助けコーナー ——— 130

SLG WORLD

トップをねらえ！ ——— 134
シミュレーションゲーム劇場
第13回「マスターオブモンスターズ」 ——— 148

AVG WORLD

HYPER-GENETIC CIRCUIT
パンゲア《第二話》 ——— 153

ESSAY

OTAKU CLUB ——— 175
WHAT'S NEW?
稲川俊三／矢野徹／多摩豊／菊川涼音／先江進／永浜達郎

SPIRITS

アーケード ——— 196
X68000 ——— 204
新春特別企画 ——— 208
スピリッツ・オブ・GM ——— 210

大江戸情報網 ——— 147
ソーサリアンシナリオコンテスト中間報告 ——— 164
NETWORKERS' TALK ——— 168
ひろばのコーナー ——— 225
ライター募集 ——— 265

HARD PACK PAGE

NEW PRODUCT ——— 240
池ちゃんの88講座 ——— 244
Welcome To Macintosh ——— 246

次号予告 ——— 248

福袋 大日本H大賞発表 ——— 190
『今夜も朝まで パワフルまぁじゃん2』 ——— 192

ファンタジーRPGコミック ケース

巻末コミック 超SFサイバーコミック マーダー MARCY

ただのシューティングでもない、AVG（アドベンチャー）でもない、RPG（ロールプレイング）でもない、SLG（シミュレーション）でもない。

うおー、こんな巨大なデカ、キャラがいるの？
「○－TYPE」より大きいじゃない。
シューティングにピッタリ！
ノリノリBGMを作ってる
「J.D.K」チームって何だ？
アドベンチャーみたいな画面があるけど
アドベンチャーじゃないんだァ。
いつもファルコムが新しいものを出すと
どのジャンルか悩むんだよなァ。

レボリューション
——シューティング“革命”

Falcom

えっ！新作なの？
RPGじゃないの？

うーん、
こんなシューティングの
作り方ってあったんだァ

メガ・ドラより
スクロールが速い
とゆー噂があるけど
ファルコムは否定している。

自動連射機能
で瞬時に
30数連発の快感っ！

Falcom

迫り来る“魔”の波動を感じたか!?

ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ!!

SORCERIAN

SORCERIAN-SYSTEM-SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン

Scenario 1　血ぬられた王家の秘宝

ギルバレス島のはずれに広大な砂漠があった。グプンナ砂漠と呼ばれるその砂漠には四角すいのピラミッドが林立していた。ピラミッドは遠い昔この島を支配していた王の墓らしく、中でも特に大きなピラミッドは内部が迷路構造になっていた。

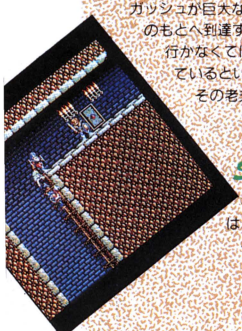
ギルバレスはそのピラミッドの中に、不思議な力を持つ秘宝を隠していた。噂では、砂漠を越えるために必要だとか、魔法の力をあけてくれる代物だとか色々言われている。

かつて一人の呪術師が、秘宝を手に入れるため、ピラミッドの中に入って行ったが、それきり消息を失ってしまったという。

Scenario 2　魔の下僕ガッシュの陰謀

魔王のすむギルバレス島に唯一つ、美しい景観を持つ森があった。そこは、森を守る女神の名にちなんで、ラ・フォーヌの森と呼ばれていた。

動物たちのいこいの場として愛されているこの静かな森にも、ギルバレスの魔の手はのびていた。事実、森の一面にはギルバレスの忠実なる下僕ガッシュが巨大な城塞を築き上げていた。一刻も早くギルバレスのもとへ到達するためには、どうしてもその城塞を通り越して行かなくてはならなかった。幸いにも、森にはそこを管理しているという老夫婦が住んでいた。ソーサリアンは、まずその老夫婦を訪ね、城塞について聞いてみることにした。



Scenario 3　心を失った姫君

ギルバレス島に近い、いくつかの国々で奇妙な事件が起こっていた。若い娘が次々と姿をくらませては、数日後まるで感情を持たぬ人形のようになって戻ってくるというのだ。

事件の背後にギルバレスがひそんでいるのは周知の事実である。

リドニア王国にチェルシー姫という美しき王女がいた。彼女もまたギルバレスにさらわれた一人である。リドニア王は姫をとり戻すべく兵士たちをギルバレス島へ送り込んだが、誰一人として戻ってくるものはいなかった。やがて、ソーサリアンがギルバレス島へむかった事を聞きつけたリドニア王は、姫の救出を彼らにたくすことにした。

Scenario 4　嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山が、ソーサリアンの視界の中に入ってきた。その山の中腹、切り立った所に神殿らしき巨大建造物が立ちはだかっているのが見える。

話によると、その神殿は山の内部に造られた迷宮の入口の門の役目をおっているのだという。

神殿の中は何層にもなっていて、それぞれの階に様々なトラップが仕掛けられているともいう。これまで命知らずといわれた何人もの冒険者がやってきたが、その大半が途中でサジを投げてしまうほどなのだ。ギルバレスのもとへたどりつくためには、何としてもこの神殿を突破しなければならない。

Scenario 5　魔王ギルバレスの迷宮

神殿を突破することのできたソーサリアンは、ついに山の内部、ギルバレスの迷宮へと足をふみ入れた。モンスターたちによって造られたこの迷宮は、一説によれば、最も広大なものだといわれ、様々な仕掛けもなされているらしい。

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。その城へむかう道は迷宮のどこかにあるはずである。

Falcom

SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO Vol.3
ピラミッド ソーサリアン

Sorcerian System

「戦国ソーサリアン」で暗黒神・邪鬼を倒すことは、“魔”の物語の序章にしかすぎなかった！暗黒神・邪鬼を凌ぐ強大な“魔”の本体、大魔王キルバレスに挑む冒険だから、『ピラミッド・ソーサリアン』が、『戦国ソーサリアン』以上のボリュームを持っているのは、当然かもしれないが、それにしてもすさまじい。5インチ2Dディスクでは、やっとのことで2枚に収めたものの、内容の濃さは5枚分!? 1から5までが連なった長編シナリオであるというだけでなく、謎解きあり、アクションありで、各シナリオごとに、その性格が変えられているんだ。これほど彩り豊かで、これほど手ごわいゲームなんて、『ソーサリアン』にもなかったぜ！

好評発売中！
▶全機種そろって一斉発売！◀

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

機種	メディア	定価	発売日
98F/VM/VX	5.2DD	3,800	好評発売中！
98U/UV/UX	3.5"2DD	3,800	
88SRシリーズ	5.2D（2枚組）	3,800	
X1turbo	5.2D（2枚組）	3,800	
88VAシリーズ	5.2DD	3,800	

■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売（送料無料）
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

好評発売中!!
SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO Vol.2
戦国ソーサリアン

CROSS MEDIA SOFT

文句言うならやってみろ!!

やじうまペナントレース 1988

監修：田淵幸一
〈プロ野球解説者〉

日頃、監督の采配や選手のプレイに不満のある方、プロ野球に憧れている方など全国の野球ファンに贈る野球ゲームの決定版。

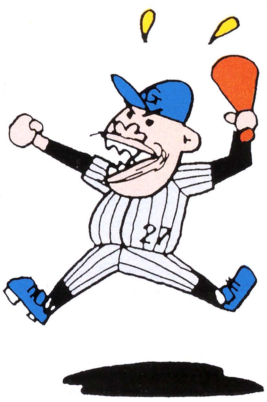
意中の球団の「入団テスト」をへての選手プレイもよし、選手交代からサインプレイまでもこなす監督プレイもよしのひとり2役。

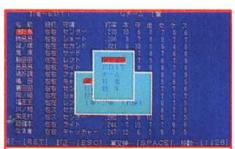
PC-98版は、なんと全12球団を登録し、さらに日本シリーズを制すると大リーグのオールスター・チームとの日米対決。

'88年のプロ野球データを完全シミュレートしたウルトラリアルな「やじうまペナントレース」ただ今熱闘中！

※画面写真は全てPC-98版

ドーム球場をはじめ全11球場(PC-98版)。打球の状態で内・外野ズームアップ画面に切り替ります。





メニュー&選手データ

プレイヤーの好みに変更も可能な一目でわかる登録選手データ。

練習モード

実技、走力、体力強化の3種類。一流選手になる為には、何より練習が大切。

他球場の結果

1試合終了時に表示。田淵氏の一言コメントも面白い。

1月10日プレイボール！	●PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV/UX/CV 要384KB以上、2ドライブ　ディスク3枚組 ¥7,800
ペナントレース開催中！	●PC-88VA ●PC-8801FH/MH/FA/MA ディスク3枚組 ●PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR 要2ドライブ ¥7,800

MUSIUMユーザーからの熱い要望にお答えしてデータ曲集登場！

MUSIUM3 曲データ集

♬FM音源3声、PSG3声を最大限に活用した曲データを全30曲収録した「MUSIUM3」対応曲データ集。
♬「自動演奏モード」でBGMとして楽しむのも、「音符入力モード」で自分なりにアレンジし直すのもOK！
♬収録曲はポップス、ロックから演歌、ナツメロまでのヒット曲ばかり！

主な収録曲

＊赤いスイートピー＊ガラスの十代＊ミ・アモーレ＊六本木心中
＊男と女のラブ・ゲーム＊雪国＊バッド＊ファイナル・カウント・ダウン

ご注意

このソフトには「MUSIUM3」(PC-88,FM-77版)か「MUSIUM3 EXPERT」(PC-98版)が必要です。

絶賛発売中！	●PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV/UX/CV ●PC-8801mkⅡSR以降 ●FM-77/77AV　全て ¥5,800

FUN FACTORY

好 評 発 売 中 ！

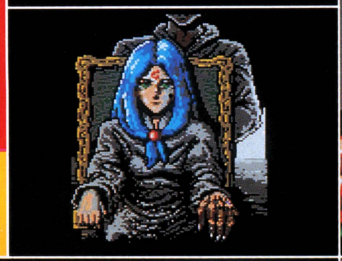
MSX2 3.5" 2DDディスケット
枚組 RAM64K以上
/RAM128K以上 ¥7,800

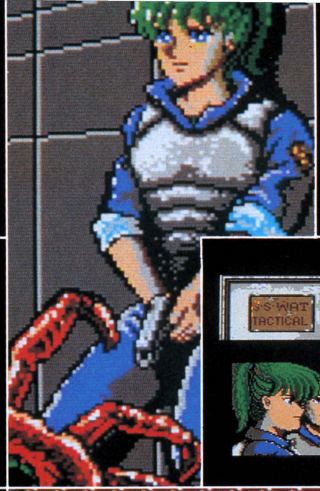
PC-88版同時制作快調！

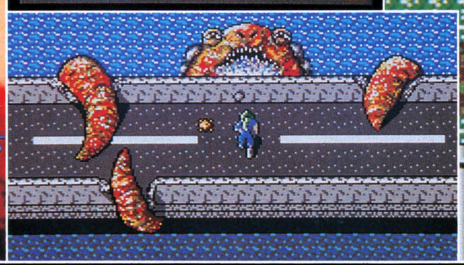
画・制作…株式会社 ファンプロジェクト

キャンペーン実施

特製ポロシャツを抽選でプレゼント！
詳しくは商品マニュアルをごらん下さい〉







まだ悪夢から醒めてはいない

死霊戦線2
WAR OF THE DEAD PART 2

しりょうせんせん2

原発ハイジャック！同時多発テロ！突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!!ふたたび甦える〝黄泉路〟の恐怖——そして、その影に立つ謎の男……。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

©FUN PROJECT, INC. 1988

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化（スケールアップ）を遂げここに再臨する。

MSX2 初の本格的麻雀ソフト登場！

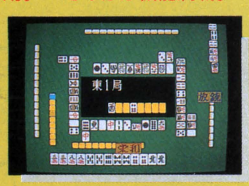
雀豪 1

好 評 発 売 中 ！

MSX2〈3.5FD 2DD VRAM128K以上〉¥7,800

●人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。
誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。

●見やすい4人囲み方式を採用。●そのほか機能満載。



●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**

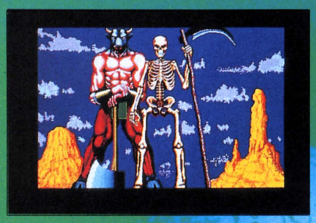
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901（お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで）

通信販売

●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料） 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

資料請求券
コンプティーク 89-2

X68000版，遂に登場!!



エイリアン図鑑

好評発売中!!　1,000円〜2,000円

ユーザーの皆さんから，お問い合わせが多かった『エイリアン図鑑』，ついに登場です。ラスト・ハルマゲドンに登場するエイリアン150種類を，その強さ，体力，特性などを完全サポート。さらに，本編のセーブ・ディスクをコピーできるユーティリティも登載。これは便利。付録はラスト・ハルマゲドン全3Dマップ集だ。ハルマゲドン・ファンなら，ぜひともほしい一本だね。エイリアン図鑑は販売開始と共に話題爆発!! でも，誰でも買えますので，ご安心を。一般ユーザーは2,000円，ユーザー会員は1,000円となっております。

※エイリアン図鑑は通信販売のみとなりますので，お名前とご住所，使用機種名を明記の上，代金（会員の方は会員No.と1,000円）を添えて，現金書留で当社までお申し込み下さい。

スタッフ募集（正社員）

〈おもしろゲームの企画がメジロオシ! あなたのパワーを求めます。〉

■資格：18〜28歳，学歴不問　■職種：プログラマー，音響スタッフ，グラフィックデザイナー，イラストレーター，営業，企画，一般事務　■待遇：当社規定により高給優遇（委細面談）

電話連絡の上，履歴書をご持参下さい。
作品のある方はご持参下さい。

TEL. 03(264)3039　担当：人事

ラスト・ハルマゲドン
LAST ARMAGEDDON
■X68000 5" 2HD 7枚組 9,800円
近日発売!!
■PC8801SR以降シリーズ 5" 2D 7枚組 好評発売中!!
■PC9801シリーズ 5" 2HD 3枚組 好評発売中!!
• 5" 2DD 4枚組 好評発売中!!
3.5" 2DD 4枚組 好評発売中!!
■X1シリーズ 5" 2D 7枚組 好評発売中!!
■MSX2 3.5" 2DD 5枚組 好評発売中!!
各7,800円
再来,ハルマゲドン・ショック!
●お求めは,お近くのパソコン・ショップで,通信販売ご希望の場合は,使用機種名を明記の上,現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
MSXマークはアスキーの商標です
株式会社 ブレイン グレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

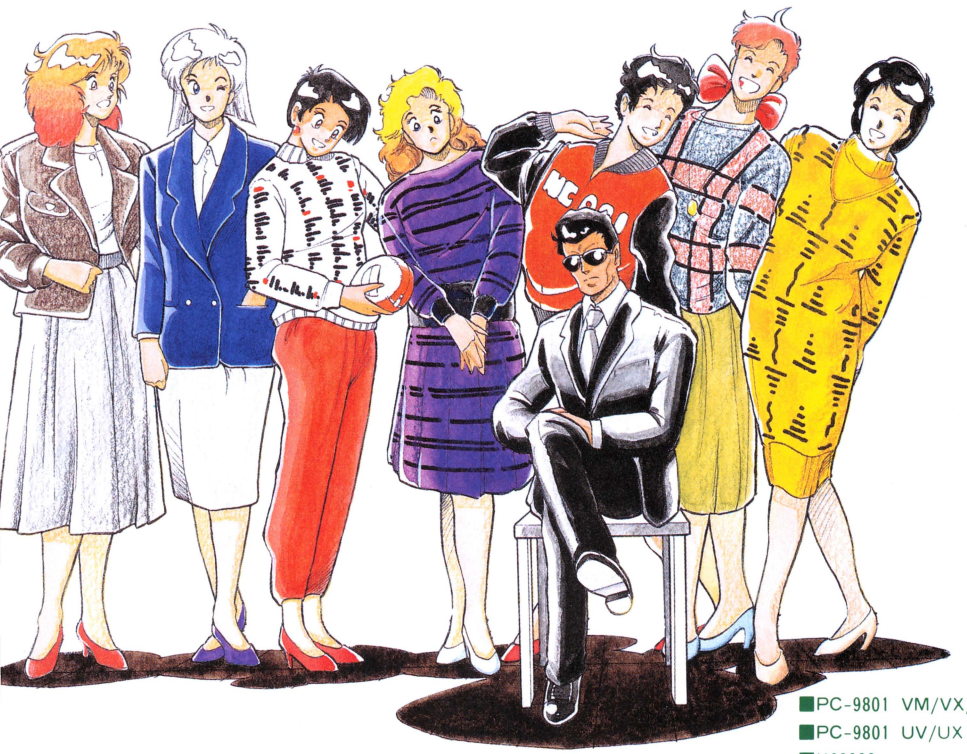
芸能プロ・経営シミュレーション

PRODUCTION MANAGER

君は資本金700万円の芸能プロダクション経営者だ。いちから始めて、一流のプロダクションにしなければならない。オーディション、レッスン、キャンペーン、政治家顔負けの根回しの数々…。目指せメジャー！

しかし、そう うまくいかないのが現実だ。タダをこねてレッスンしない奴、プライドが高くて仕事を選ぶ奴、すぐメゲて辞めちゃう奴…。はたして自社企画ができるような大プロダクションになれるだろうか？

マルチ・エンディングの真面目な芸能プロダクション経営シミュレーション・ゲーム！



■PC-9801 VM/VX/RA 5″2HD
■PC-9801 UV/UX 3.5″2HD
■X68000 5″2HD

作 佐藤敏孝

定価(各)9,800円

フライト・シミュレータ

日本縦断セスナ・フライト

日本全国の主要30ヶ所の空港(＋1訓練飛行場)、
148ヶ所の無線標識、無数の地形など、膨大なデータをインプット
コックピットの計器類を忠実に再現、
有視界飛行、無線標識を使った計器飛行が可能！
搭乗機は双発ジェット機「セスナ500サイテーション」と
単発レシプロ機「セスナ172スカイホーク」が選択可能！

作/Eagle Papa

オーバーレイ・シート、無線標識マップ付!!
FM音源対応 要MS-DOS 384KB以上

■PC-9801 M/VM/VX 5″2HD
■PC-9801 F/VF 5″2DD
■PC-9801 UV/UX 3.5″2HD

定価9,800円

COMPAC INC. 株式会社コムパック ☎(03)375-3401 〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1 せんらくヒル

NATSUME

It's TECHNOSTASY. SINCE 1987

1987年10月

東京、早稲田に小さなソフトハウスが誕生した。

沈黙の１年を越えて、今数々のゲームが、生声をあげはじめた。

ナツメ株式会社

NATSUME

魔浄理子（まじょりこ）

日本男児のハートをちょうだいします

不思議な鏡の中に連れ去られた仲良しサワンサを救え！早くしないと、イヤラシーザーの攻撃がやってくるゾォーッ！

画面は開発中のものです。

なんと！

平均50画面
3ワールド×6ステージの
ひろ〜〜いMAPで、
遊んで欲しいっ！

いざ出発！

画面上に現れる敵キャラは無数だ！
中ボスは色っぽいソっ！
なかでも、ビシッビシッ攻撃してダメージを与えよう！
本格派アクションをぞんぶんに!!

中ボスのダメージシーンだ！

PC-8801SR以降5D5枚
来春発売予定価格¥8,800

C 1988ナツメ C 1988ダイナミック企画/槙村ただし

巨篇R・P・G登場

キューティーハニーが蘇ってくる!!

原作・永井豪

空気中の元素を瞬時に組み合わせあらゆる物質をつくり出す装置だ

空中元素固定装置はハニーの七変化を可能にする

如月博士の世紀の発明―空中元素固定装置―それは、人間を狂気の沙汰に落とし入れるには充分な魅力を持っていた。ダイヤモンドとて瞬時のうちに数限りなく創りだす。シスタージル率いるパンサークローが次々と美しいアンドロイド、キューティーハニーの行手をはばもうとするが、果してその裏側には!

画面は開発中のものです。

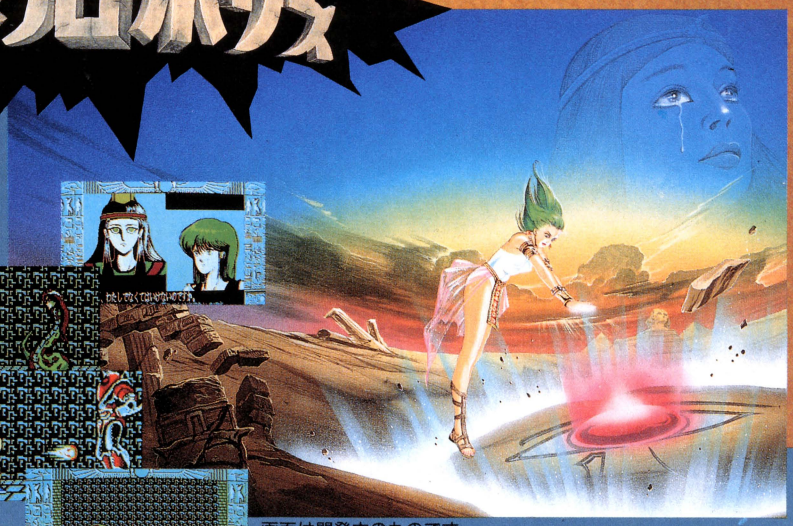
PC-8801SR以降5D6枚

来春発売 予定価格¥8,800

©1988ナツメ ©1988ダイナミック企画/横村ただし

ネクロポリス

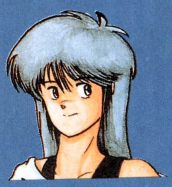
―5千年の時間を
今、超える―

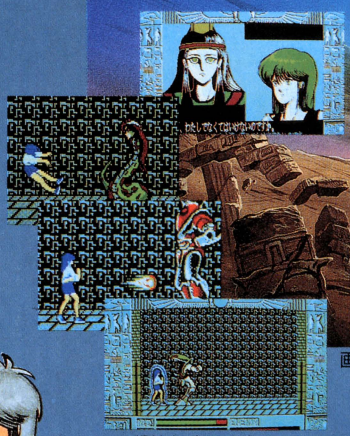


画面は開発中のものです。

発売中！
ナツメデビュー第一作

美しい神殿はもう歩いてみましたか。古代エジプトの壮麗な神殿は、ただ美しいだけでなく、哀しみと恐怖に包まれている。邪神セトにより、力を奪われた神や、行手をはばもうとするモンスターが、密室に潜んでいる。しかし、恐れずに扉を開かなければ、物語は始まらない。





精神力があれば、
モンスターも
コワクない！

PC8801SR以降
5"2D 3枚組サウンドボードII 対応

©1988 NATSUME

¥7,800

三つ目がとおる

写楽保介の大冒険活劇也

待ってました！
アクション
アドベンチャー!!

ある日、突然姿を消してしまった和登さん。良き理解者を失った写楽クンは彼女の行く方を必死に追うのだが。しっかり情報を集めたら、博士にバンソウコウをはがしてもらって、いざっ!!
闘いの始まりだっ!!

MSX対応カセット
近日発売予定価格

¥7,800

原作・手塚治虫 ©1988ナツメ ©1974手塚プロ

ナツメNEWS！

こんにちわ。
岩間梨絵子です！
ナツメでは、毎月新しい情報を電話でお知らせしています。

03-207-7500

に今すぐダイヤルしてね！またナツメでは、通信販売や、アンケートハガキを送ってくれた君には「もれなく全員にステキなグッズをプレゼント！」今なら魔可不思議サイコロカレンダーよっ！お楽のしみにぃ〜〜〜！

ニュース速報

超売れっこ作家ジェフェリーアーチャーの「100万$をとりかえせっ！」(PC98) は順調に開発中です。ちょっと大人のマネーゲームを、君も体験してみよう。来春発売予定。

NATSUME
It's TECHNOSTASY. SINCE 1987

ナツメ株式会社
〒162 東京都新宿区喜久井町39
☎03(232)5251

※通信販売ご希望の方は商品名を記入のうえ左記へ現金書留でお申し込み下さい。

ROAD OF DARKNESS

絶賛発売中!!

■広大な帝国を舞台に繰り広げられる愛と冒険。感動と興奮の物語。数々の出来事を体験できるかどうかは君しだい!!

■爆発的人気を誇る「トリトーン」のあの剣さばきがよりリアルに、よりスムーズになって敵を切り裂く!!

■目的を達成して、はじめて経験を満たしたことになり、それにより、キャラの能力が上がるという、新経験値システム。登場キャラクターすべてのサイズを自由に設定できるMCS(マルチキャラクターサイズ)仕様で、小さなキャラから超特大キャラまでを自由に出せるようになりました!!その他にも魅力沢山!!

■この世界の"物"には、いろんな魔法が宿っている。君は一体どれだけの、そしてどんな魔法のアイテムを見つけることができるか!!

かってない戦いが、近づいた……

どこに敵がいるか分からない!
油断をするな!

冒険のうえで買い物はとても重要。
何が必要かよく考えて買おう!

おや!?あるアイテムを使うとアディンのまわりを回るものが出現した。これは何だ!?

出た!超デカキャラとの死闘!
こいつに勝たなければ先へ行けない!!

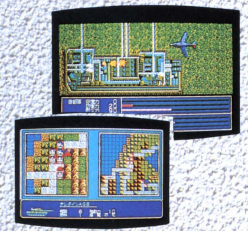
うわっ!いきなり敵に出会った!!
洞くつを照らす魔術がほしい所だ。

うわぁ〜っ!
いきなり巨大なドラゴンに飲み込まれた。
さあ、どうする!?

ここは、ある城の中。何かにおうぜ!!

地下にこんな所があった。
はたして生きて抜け出せるだろうか!?

■PC-8801SR以降(5"2D 5枚組)
新発売
■PC-9801シリーズ(5"2HD 3枚組・3.5"2HD 3枚組)
1月上旬発売予定
■X1turbo専用(5"2D 5枚組)
1月下旬発売予定
■MSX2(3.5"2DD 3枚組)
12月下旬発売予定
■X68000(5"2HD 3枚組)(X68000専用バージョン)
1月下旬発売予定
各¥9,800



西暦1995年、地球は核の炎に包まれ人類及び生物の99%は死に絶えた。わずかに生き残った人々はこの悲劇を防ごうと一人の男を過去へと送り込んだ。西暦1988年、陸上自衛隊北部方面航空隊が新年初訓練を行っていた。未来より送り込まれた男は、現代では陸上自衛隊北部航空隊長になっていた。彼は、この日1月6日PM4:00、空をゆがめ自衛隊を…自衛隊員がたどり着いたのは、1946年、第二次世界大戦後の日本であった。このGAMEは、新型最新の装備をもった飛行部隊を使用して、歴史を変え、核戦争を防ぐのが目的です。どう戦略していくのかは、あなた次第です。

▶コマンド入力にアイコンを使う。▶プレイヤーの運、状態などを初期設定することによりGAME展開に変化をもたらす。
▶メッセージウィンドウには状況に応じたメッセージが流れる。▶ユニットには、陸・海・空の種類があり、攻守の別もある。
▶ユニットの先頭は、都市にプレイヤーがいる時以外にも商人と連絡をとることにより可能。
▶プレイヤーはGAME上ではひとつのユニットとして扱われる。

■PC-8801SR以降(5"2D) 新発売 ¥7,800
■PC-9801シリーズ(5"2HD、3.5"2HD) 新発売 ¥7,800
■X1シリーズ(5"2D) 新発売 ¥7,800
■MSX2(3.5"2DD) 新発売 ¥7,800

北の国クルージュ。雪におおわれたその大地はいつも美しかった。しかし、深々と降りつもる雪の静けさの中で恐怖は始まっていた。北の地を守るといわれる神殿。その神殿におさめられていた「雪の水晶」が何者かによって奪われたというのだ。やがて神の力おどろえ悪霊デルドゴーンが深く長い眠りから覚めたのである。デルドゴーンは、その恐しい魔力によりクルージュの地に魔物達を放った。かつて、静かな雪の国クルージュも、今では魔物達のうごめく異郷の地となりはてつつある。若きクルージュの勇者は、悪霊デルドゴールを倒し、美しきクルージュを守るために立ちあがった……

▶美しいスクロール画面に展開する広大なストーリー。▶多くの謎を解き明かすことにより次々と現れる新事実。
▶人々との会話が重要なポイントとなります。▶今までにない新しいジャンル。

■PC-8801SR以降(5"2D3枚組) 新発売 ¥8,800
■PC-9801シリーズ(5"2HD、5"2DD、3.5"2HD各2枚組) 新発売 ¥8,800
■X68000(5"2HD)専用バージョン 1月下旬発売予定 ¥8,800

制作快調!! 新作アドベンチャーゲーム、まもなく発売!!

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●スタッフ募集!! Z-80/6809のわかる人どしどしご連絡ください。キャラクターデザインのできる人/作曲編曲のできる人(FM音源のわかる人は大歓迎)

XAIN 株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1 TEL(0794)31-7453

資料請求券 コンプティーク 2

KONAMI

誕生！コンピュータ名人。

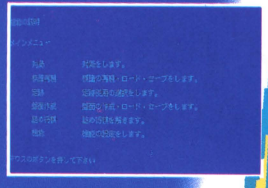
電脳将棋™

PC-98対応(640KB)　1月7日発売予定
3.5"2HD　5"2HD　各9,800円(予価)

©KONAMI 1989

これが、究極のSHOGIだ！

対局ごとに戦法を変えてくる！
コンピュータの強さを自由に設定できる！
電話回線を使った通信対局が楽しめる！
最高15手詰めの詰将棋が解ける！
対局中の千日手、詰将棋の無駄合いを判定！
待った・ヒント・駒落ちなど諸機能充実！
思考表示、盤面編集、マウス対応！



コナミ株式会社
本社　〒101東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810福岡市中央区天神2-8-30

週刊テレホンサービス実施都市
関東地区 本社:03-262-9110　関西地区 大阪:06-384-0399　北海道地区 札幌:011-851-3000　東北地区 青森:0177-22-5731　秋田:0188-24-7000
北陸地区 新潟:025-229-1141　四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399　九州地区 福岡-天神:092-715-8200　福岡-大牟田:0944-55-4444　鹿児島-志布志:0994-72-0606

DEATH BRINGER
デス・ブリンガー

完全オリジナル開発 X68000-RPGここに完結!

2月発売予定

5"2HD・3枚組
¥9,800

■遠くからの敵を表示する3D型RPG。
■奥行きを表現する多重背景処理。
■キャラクターの位置関係を重視したSLG型戦闘モード。
■技能ごとに成長する新レベルアップ・システム。
■キャラクターの個性を形成する膨大なパラメータ。
■サンプリングによりリアルなBGMとしゃべりを実現。
■キャラクターデザインはアニメ界の巨匠"越智一裕"

3D

●スクロール感覚、グラフィックスの拡大・縮少表示。

戦闘モード

(写真はPC-9801版のもの)

PC-88VA ユーザーの皆さんへ!

ご要望にお応えして、PC-88VA版の開発を現在進行中。
発売は2月に決定しました。

絶賛発売中 PC-98(5"2DD・5"2HD・3.5"2HD)各¥9,800

CD & DISK
このマークの付いている商品はコンパクトディスク付きです

創立5周年記念作品 ■CDシングル付き!!

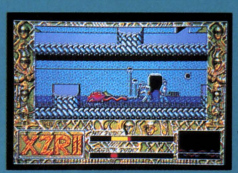
XZRII
エグザイル

完結編 歴史の全貌が今、あばかれる。

この製品はXZRがなくてもプレイできます。

絶賛発売中 各¥8,800

PC-88SR	PC-98	MSX2
5"2D	5"2HD・5"2DD・3.5"2DD	3.5"2DD



アクションシーン。
流水激しき地下豪。

●画面写真は開発中のものです。

RPGシーン。アルビの町。

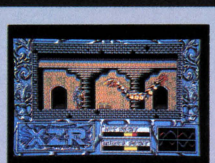
■スピーディ&スムーズ、グレードアップした操作性。
■多発、綿密な視覚的イベント。
■全世界をのみ込む衝撃的シナリオ。
■広大な世界を表現するデーター量アップ。
■必見、背景アニメーション。
■個々ルーチン対応の多彩なボスキャラ。
■洗練、過激なドラッグ&マギック。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい。(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。
もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

XZR エグザイル 破滅の偶像

絶賛発売中 各¥8,800

PC-88SR	5"2D
PC-98	5"2HD・5"2DD・3.5"2DD
X-1turbo	5"2D
MSX2	3.5"2DD



ご注意 お求めの際は、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券 コンプティーク ②

宇宙が理性を

SCENARIO SIMULATION GAME

シナリオシミュレーションゲーム

狂嵐の銀河

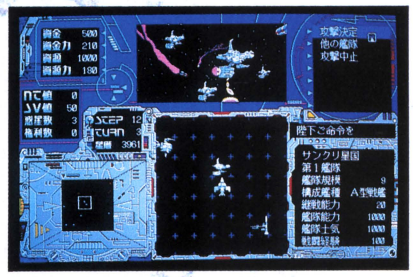
Schwarzschild

シュヴァルツシルト

星暦３９６０年、シュヴァルツシルト銀河外縁部ジロ星団には大小16のさまざまな国々が林立していた。そして、物語はジロ星団の南西部に位置する“サンクリ星国”から始まる―。時にＫＧＤ星域に遊学中であったサンクリ星国皇太子は、惑星ウーリィに行幸中の父王の暗殺、そして惑星ウーリィの反乱という相次ぐ凶報に、急ぎ帰国の途についた。そして、慌ただしく即位式を済ました後、反乱鎮圧と父王の仇を報じる事に、新王の威信を賭けることとなるのである…。

挑発する。

ストーリィ性を持った ドラマティックなゲーム展開



シュヴァルツシルトの最大の特徴は、そのゲームシステムにあります。単なるウォーシミュレーションではなく、ゲームを進めていくに従って、次々に新たな目的が現われ、プレイヤーは知らず知らずにゲームのシナリオに引き込まれて行くという、ドラマティックなゲーム展開が魅力の、SFシミュレーションゲームです。

究極のゲームシナリオ

ゲームのおもしろさはシナリオで決まります。軍事行動、外交政策、調査・研究、資金運用、商業取り引きといった戦略要素を完璧にシミュレート。シミュレーションゲームのおもしろさを徹底的に追求した、究極のゲームシナリオです。

アニメーションによる迫力の戦闘シーン

単調になりがちな従来のシミュレーションゲームの展開に超リアルなアニメーションの戦闘シーンを加え、まるで映画のような迫力の、理性と感情が熱くなるゲームです。

■PC-9801 5″2HD(2枚組)/5″2DD(3枚組)/3.5″2HD(2枚組)
バスマウス・FM音源対応 定価12,800円

- 本製品を遊ぶためには、ディスクドライブが2台必要です。
- メモリーは、384KB以上必要です。
- 400ラインカラーモニターが必要です。
- PC-9801Eでは、第一水準漢字ROMが必要です。
- PC-9801・PC-9801Uでは動作いたしません。

■PC-8801 V2mode専用5″2D(4枚組) 開発中

■MSX2 3.5″2DD 開発中

捜査 SLG **原宿アフタダーク**

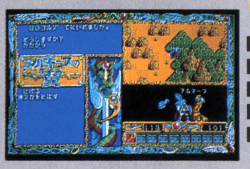
■PC-9801 5″2HD/5″2DD/3.5″2HD
(PC-9801・PC-9801Eでは動作しません)
バスマウス・FM音源対応 定価9,800円

■PC-8801 V2mode専用5″2D
バスマウス対応 定価8,800円

■MSX2 3.5″2DD 定価8,800円

■X1turbo 5″2D専用 武尊価格6,500円
(ソフトベンダー武尊にて発売中)

FT・RPG **アルギースの翼**



■PC-9801 5″2HD/5″2DD/3.5″2HD

■PC-8801 V2mode専用5″2D

■X1turbo 5″2D専用

■MSX2 3.5″2DD

■MSX2 2メガ 各定価7,800円

MSX はアスキーの商標です。 2メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

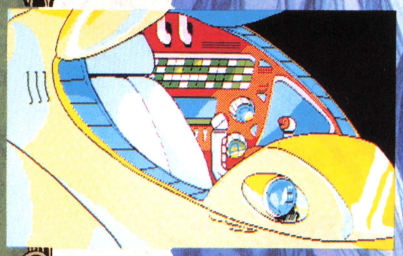
株工画堂スタジオ 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

KOGADO Software Products
資料請求券 コンプ・2

タイムトリップ

ファンタジー時空への冒険時航が始まる。

過去の世界へと連れ去られた
恋人・クミコを取りもどすため、
キミはタイムマシンを駆って呪われた
魔法の国へと旅立った。
22世紀から16世紀、そして10世紀へと冒険は続く。
果たしてそこでキミは、いったい何を見るのか!?



時間がカギになる!
タイムトリックRPG

タイムマシンを中心に展開するシナリオで、従来のゲームにはなかった時間的広がりを実現。昼から夜へという単純な時間の経過だけではなく、時間そのものにマップのような移動できる広がりを持たせた。そしてさらに、時間の迷路のような数々のトリックを設定。この迷路をいかにして突破するかが冒険のカギになるのだ!

約100シーンのイベントで
キミはファンタジー
世界にひきこまれる!

ゲームを盛り上げるイベントはおよそ100シーン。そのどれもが、物語の雰囲気作りに役立っている。そこでキミは、どこまでもファンタジックな、1つの生きた世界に触れることになる。イベントをくりかえすたび、キミは気づかない間にファンタジーの世界にひきこまれていくだろう!

このほか、コミカルタッチで描かれた美しいグラフィックや、広大なマップ、そして逆転逆転の連続のストーリーなど、「時空の花嫁」はちょっと目がはなせないゲームになっているぞ!

HEROIC FANTASY OF CITADEL

時空の花嫁

TIME TRICK RPG

※画面は開発中のものです。

■PC-8801 SR以降対応 V2mode専用5"2D
FM音源対応 定価7,800円 好評発売中

■PC-9801シリーズ/MSX2 移植進行中

㈱工画堂スタジオ/〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

時計の針が時を刻む時、
またひとつのドラマが始まる。

刻々と過ぎ去っていく時間の流れの中で貴方はどんな行動をするのだろうか？　時間の流れはさまざまな現象を起こしその映像を、音を、そして興奮を貴方の眼に、心に焼き付けるだろう。どちらが本物の現実なのか？　貴方にとって、それはどちらも本当の現実なのかもしれない…。

●アドベンチャーゲームの良し悪しは、シナリオで決まります。今回は原作に、三毛猫ホームズシリーズなどで著名な推理作家、赤川次郎氏を迎えました。プロが創り出す推理の世界の中を、歩き、捜し、苦悩しながら、存分にお楽しみください。●小説をシミュレートしてシナリオを創作していますが、小説を読んだことがある人も、ない人でも楽しめる作りになっています。「時間」という概念を取り入れたシステム構築をしたので、ただ聞きこみをしたり、場所を移動したりしても捜査は進展しません。登場人物ひとりひとりが、時間とともに行動していることを考えなければだめなのです。●赤川次郎氏独特のたたみかけるような文体も、300枚を越えるグラフィックと、35曲に及ぶ音楽とともにシミュレートしています。一度、自分自身で、ミステリーの世界を実際に体験してみてください。

赤川次郎原作
死体置場で夕食を

徳間書店刊

©赤川次郎　徳間書店・徳間書店インターメディア・ハート電子産業

■対応機種：PC-9801シリーズ(E以上)
※要漢字ROM.RAM384K以上　■メディア：5"2HD4枚組

価格9,800円 好評発売中！

■販売：㈱徳間コミュニケーションズ　■監修：㈱徳間書店　■制作：徳間書店インターメディア㈱

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL03(432)4471

●お求めはお近くのショップで。通信販売（送料サービス）をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留でお申し込みください。

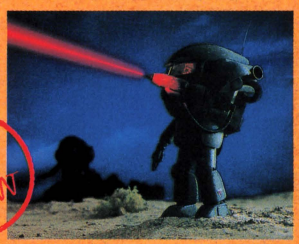
●当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、およびレンタル（賃貸）について、これを一切許可しておりません。

（誰よりも強い、どこにも負けない。そんなことが必要な戦いを、ボクは信じない）

はるか銀河系のかなた、地球人類とほぼ同じ進化をとげた人々がいた。太陽系マグダリア、第７惑星。世界大戦を終えたばかりのこの星は、今、自治権をめぐる内戦に、多くの国々が燃えさかっていた。ここバッカス半島も、世界大戦敗戦国〝ボネス帝国〟の植民地支配の悪夢から目醒めるべく、南北に分かれての戦いが国土をおおっている。熾烈をきわめるその戦いは、それぞれの後盾となった大国の、新兵器実験場と化していた。哀しい代理戦争が、いつ果てるともなく続く……。この戦いに終止符をうち、歴史を形づくるもの、それはあなたの知力と指導力。果して、戦争終結の日はやって来るのか！

●用意されたシナリオは8章。次々にこなしながら歴史を作りあげる〝トータルキャンペーン〟システム。●個人で、そして部下を従えながら、戦いの成功があなたを歴戦の勇士に変えていく。●リアルでメカニカルな新兵器を使っての、ドラマチックな展開。●6方向スクロールヘクスマップを導入。戦闘の広がりと大局的視野を実現して、迫力満点の臨場感！●勝つことがゲーム進行の鍵とはならない、意外性にあふれた内容。

対応機種 ●PC-9801〈Ram256K以上の機種〉'89年3月発売予定 ¥8,200
●PC-8801mkⅡSR以降〈V2モード使用可能機種〉12月発売予定 ¥7,800



It's New

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングバッカス

THE KNIGHT OF IRON

好評発売中！

MASAYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL 03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア・プロテクト部（直通）03-486-6588（受付時間 9時～18時）

プロ野球ファミリースタジアム

ペナントレース版

好評発売中

PC-88VA専用・5″-2HD 2枚組

2ドライブ専用，アナログRGBモニタ専用

定価6,800円

●ツーアウト満塁，バッター“おから”．ここは度胸あるのみ，“みすな”で勝負だ!!
投手の特性値に，スタミナの他に精神力がつきました．ホームランを打たれたり，デッドボールを与えると精神力の低い投手はスタミナが減るなど，さらに現実的になりました．

同時発売!!
デュアル ジョイポート 定価3,800円

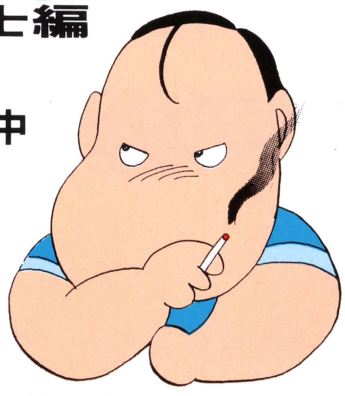
Copyright ©株式会社ナムコ

ぎゅわんぶらあ 麻雀ゲーム

自己中心派3

望郷さすらい雀士編

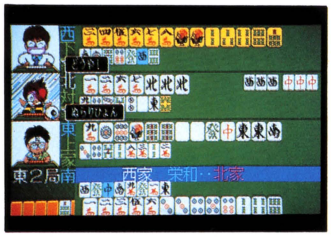
PC-88シリーズ
定価6,800円
好評発売中



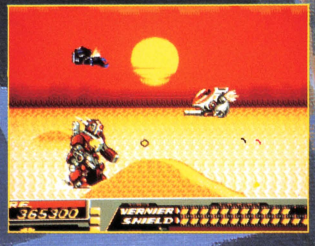
●『望郷さすらい雀士編』は，単独でも遊べますが，『ぎゅわんぶらあ自己中心派』，『自称！強豪雀士編』と併用することにより，最大34人の中から好きなメンツ，指導者を選べます．

●今回，新たに用意された“望郷さすらい雀士”は以下の10人です．①哭きのカバ(しびれる哭き 不運のツモを跳ね返せ) ②片ちん大王(目指せ！ タコ全国制覇!!) ③武田 震源(群雄割拠の戦国麻雀) ④E.T.(ツキパワー全開) ⑤早乙女 牌(上品な打ち筋に恵まれたツキ) ⑥ババブロ(出るか ムリチン) ⑦カラポン(謎の侵略者) ⑧ケケケの北郎(目玉おやじがフォローするぞ) ⑨CHON²(へたでも許す) ⑩ジニアス 斉藤(憎らしいが うまい)

時代は
次の面子(メンツ)を
待っている



Copyright ©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン/©1987,1988 GAME ARTS・YELLOW HORN



ぎゅわんぶらあ

自己中心派2

自称！強豪雀士編

PC-9801シリーズ
定価7,800円
1月中旬発売

REAL BATTLE ACTION GAME

ヴェイグス

VEIGUES

TACTICAL GLADIATOR

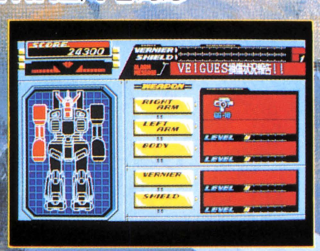
好評発売中

PC-88SR以上・VA対応

2ドライブ専用・FM音源対応

4枚組・定価7,800円

MA2/FE対応



- 完全二重マップスクロール，さらに遠近感がある三重構造背景．
- 地上戦，洞窟戦，要塞内部戦の3ミッション，各5エリアの全15面．
- 固有処理プログラムを使った，より個性的な敵キャラクタ群．
- 30種以上のアニメーションパターンで，96×64ドットの巨大なプレイヤー機のリアルでなめらかなアクションを実現．
- ダメージにあわせて腕と頭が吹き飛ぶ！リアルな描写．
- ビーム兵器とパンチは6ランク，ボディのバルカンは3ランクに，撃破した敵の数やスコアによってレベルアップ．
- 15曲以上のBGMと多数の効果音によるより映画的な演出．
- ジョイスティック対応の簡単操作．

本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています．著作権者に無断でプログラム，もしくはマニュアルの一部又は全部を複製，転載，貸与することは法律で禁じられています．

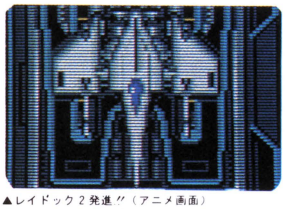
STAC

GAME ARTS

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL：03(984)1136

心をたぎらせる華麗なアニメーションデモが最高!!……の声。

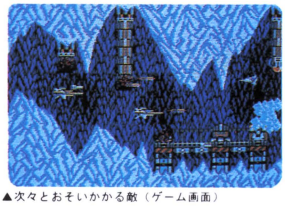
ヤッパリシューティングは熱くならなきゃダメ。ゲームに入る前に充分心を熱くさせてみた。



▲レイドック2発進!!（アニメ画面）

レイドック・スーパーレイドックより難易度アップ!!……の声。

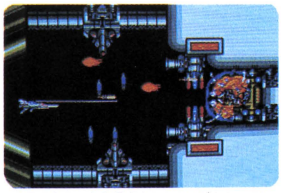
テクニックは練習を積むほどに向上する。いつまでも同じレベルでは、おもしろくないだろう。そう!! 永遠のおいかけっこなのダ!!



▲次々とおそいかかる敵（ゲーム画面）

美しいグラフィック、胸ゆさぶるB.G.M.……の声。

目をみはるグラフィックと体の芯からノれるB.G.Mは不可欠。あるとないとでは月とスッポン。そして、スゴイ!!のひとことが出なければダメだ!!



▲このメタリックな輝きをみよ!!（デカキャラ）

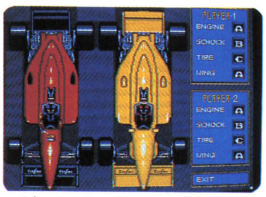
1コース10周が必要ということ、やってみて良く解りました。……の声。

コースレイアウトを見極めることが重要。リアルにシミュレートしたGP16ラウンドを転戦し、ドライバーズポイントを獲得。そのためにも最低10周は必要だ。

コース画面▶

マシンセッティングがこんなに重要で楽しいなんて……の声。

力が拮抗すれば、ラップタイムにそれほどの差はでない。そのためにも、各サーキットの特徴・天候に応じてセッティング。自分だけのマシンをものにしなければ、ファーステスト・ラップは獲れないぞ!!



▲2台のF1マシン（セッティング画面）

ライバル存在の面白さを満喫させてもらいました……の声。

クライマックスはラスト2周。先行するライバルを前方に捉えたときの感動を経験してくれ!! 勝負はコンマの世界へ入っていくぞ。

プレイ画面▶

最高のオープニング。言葉もなく、ただ見入ってしまいました……の声。

高まる興奮を押えめに、シブく決めてみました。レースに出場する臨場感を共に感じてください。血わき、肉おどる!! 内面のパッションです。

アニメーション画面▶

■レイドック2

MSX2+ 専用（RAM64K以上 VRAM128K以上）

3.5"2DD・2枚組……¥6,800

開発・発売/㈱ティーアンドイーソフト

販売元/松下電器産業株式会社パナソフトセンター

■GD（グレイテストドライバー）

MSX2（RAM64K以上 VRAM128K以上）

3.5"2DD・2枚組……¥7,800

MSX MUSIC対応

S-RAM対応 2DD

MSX2 is a trademark of ASCII corp.

ユーザーの皆様から数々の賞讃の声が届きました。

Letter's POST CARD Voice!!

STAFF募集中!!

パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!

●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ
まずは、下記のお電話にて（担当：河津）

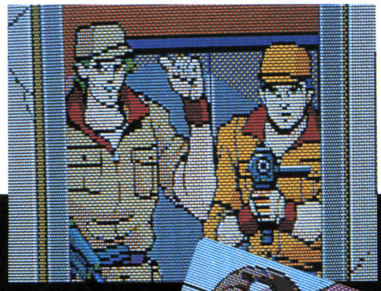
☎名古屋(052)773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500

絵が動けば、物語も動く。

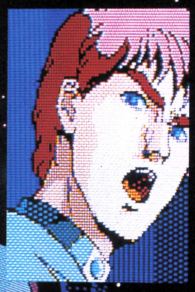
たとえば、文字と絵では、同じスペースの中で表現できる情報量が絶対的に違う。それに動きが加われば、与える情報量は飛躍的に増大するだろう。無数の情報を自然に取り込むことで僕たちは、様々なことを体感するのだつまり、絵が動けはより多くの情報を受け取ることかできる動けた　たから動くことは、快感なのである　快感とは心地よいこと　心地よければ物語の中に自然に入っていける　そういう意味で"絵が動けは、物語も動く"なのである

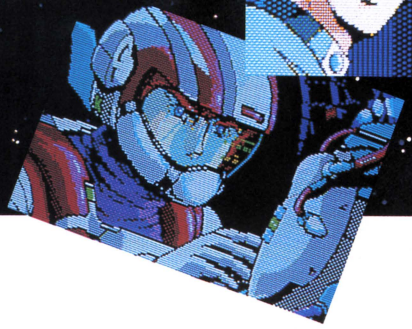
M O V I N G



物語が動くから奥行きが深くなる。

サイオフレードは、全編アニメーションが最大の特徴だか……　シナリオの展開であれば、当然期待できる。逆にアニメ処理を取り入れるが、そ……ったといえる　それは……ヒントに出来るからである　……サイオブレードなら、……てはのおもしろさは、豊富なメッセージデータ、決まりきった一本道の解き方をしなくても進められるように、その時その状況での人物のセリフを用意しており、膨大なメッセージデータにより、状況・時間によって違ったメッセージを受け取れるようになっている　いろいろ試してみればいい　ストーリーの枝葉を楽しみながらゲームを進めることができるだろう。……には無理やり引っ張られるA.V.Gは、卒業ということか。アドベンチャーゲームとしてのシ……、そしてふんだんなアニメ……充分その世界を味わえる……





好評発売中!!

- ●PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)5 2DD・5枚組
- ●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)3.5 2DD・5枚組
- ●MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)3.5 2DD・3枚組
- ●X1turboシリーズ(2ドライブ専用)5 2DD・5枚組

各機種¥8,800

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

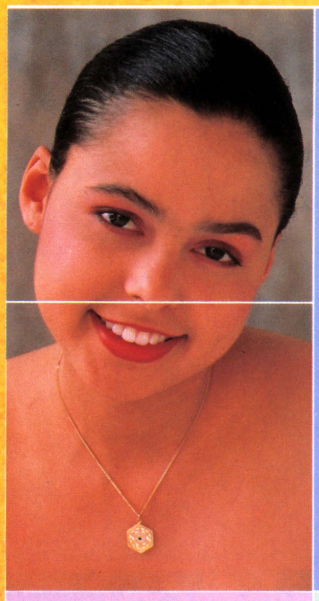
●PC-9801VM/VX/RX, PC-286V・5 2HD・2枚組　◀今春発売予定!!▶　●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5 2HD・2枚組

■通信販売ご希望の方は現金書留て料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（速達希望の方は300円プラス）
■マガシンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください（葉書ての請求はお断わりします）

T&ESOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊か丘1810番地 PHONE 052-773-7770

T&Eマガシン No.19 請求券 コンプ2月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社か創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。



好運を引き出す「ヒランヤ&ラピス」の奇跡

ただ着けるだけで誰にでも幸福を呼び込む驚異のヒランヤ・ラピス・ペンダント 新登場

これが噂のヒランヤだ

昭和60年1月29日、ニッポン放送の人気番組「ヤング・パラダイス」で、三宅裕司が、初めてヒランヤを世間に紹介。最初は半信半疑だったスタジオでの実験で、数々の奇跡的超常現象を確認し、全国的に注目されはじめました。同番組には全国から、「植物が生きかえった」、「恋人ができた」、「受験に合格した」、「ウイスキーがうまくなった」、「性格が明るくなった」、「UFOと接触した」、「時計が動きだした」……等々、多くの反響が寄せられ、数々の実験レポートが届けられました。つづいてニッポン放送により、第三者的な科学的な実験（写真は植物実験のひとつ）が行なわれ、その結果をレポートした『これが噂のヒランヤだ』（扶桑社）は、たちまち10万部を突破。以降、テレビ、新聞、雑誌等で続々と取材され、マスコミの大きな話題になっています。

「ヒランヤは、人間界と宇宙の超エネルギーの世界とのパイプ。異次元のパワーを集めるプリズムです」とヒランヤパワーの神秘を解き明かすのは、ヒランヤ・ペンダントを愛用する著名な女流作詞家のY・Aさん。（扶桑社『これが噂のヒランヤだ』より）

SF漫画家の石ノ森章太郎さんをはじめ、大勢の有名人が秘かに愛用しており、ヒランヤの神秘の輪はますます広がっています。

ヒランヤ・ペンダントは発売以来一年にもならないのにすでに6万人の人々に愛用され、発売元のダイワコーポレーションには、毎日賞賛の手紙が続々寄せられています。

ヒランヤを置いた右の花の生命力（10日目）

24歳で変身できた

ラクしてお金を儲けたい……というのが僕のモットーでした。同じ考えの人間は結構いるもので、土曜の夜はいつも高円寺のスナックで、そんな人間が集まってワイワイやっていました。でも、正直いって面白くなく僕自身は一人ぼっちでした。印刷関係の仕事ですが、ミス続出で、上司の評価は最低。24歳の誕生日、職場で偶然に耳にしたのがヒランヤ・ラピス・ペンダントの話。半信半疑のまま、もしやと思いその日のうちに申し込みました。それから間もなく…前から願望していたことが次々と現実になったのです。隣の席の智美との朝までのヒリヤード。係長の入院、後任の係長が学校の先輩で、何かと面倒をみてくれて仕事にもヤル気が起こり、ヤレばボーナスで報われる…。まさか全部が全部ヒランヤ・ラピス・ペンダントのお陰ではないでしょうが、僕を変身させていただいて、ありがとう。

東京都中野区　大崎圭司さん（仮名）

お申し込みは今すぐ

このヒランヤ・ラピス・ペンダントは、あなたの意識と宇宙の超次元パワーをコンタクトさせると同時に、あなた自身が持っている生命力や自信を強める高貴な波動をもっています。宇宙の英知が人類におくった新時代へのメッセージだ」（瞑想指導家・山田孝男先生）といわれています。

今すぐに幸運体験を確実にあなたのものにしてください。お申し込みはハガキかお電話でどうぞ。

代金は後払い…商品到着後10日以内に、9,900円＋送料300円（ゴールド）、または8,700円＋送料300円（シルバー）をお支払いください。

いまお申し込みの方には❶わかりやすい手引き❷ヒランヤシール10枚を特別に無料でプレゼント。シールは手帳や手紙、下着やレコードに貼って不思議な効果が得られます。

これはお得！今なら無料でプレゼント

ヒランヤ・ラピス・ペンダント

サイズ：直径18㎜　厚さ2㎜

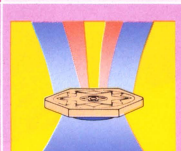
チェーンはサービスで付いております。

表面●黄金世界とのコンタクトによって与えられたヒランヤデザイン。

裏面●特殊曲面加工仕上げをした最高級天然ラピス・ラズリ。（直径10.5㎜）

話題のヒランヤ・ラピス・ペンダントとは

今回、発売されたヒランヤ・ラピス・ペンダントは、人間の意識と最も感応性の高いヒランヤデザインと、さらに加えて、高次元意識との同調が高い、つまり身につけておくだけで幸福を呼び込んでくれるラピス・ラズリを身体に近づけ、その効果を倍増させるよう裏面中心に配置した驚異の幸福吸引マシーンです。



ラピス・ラズリとはラテン語で、青い石」の意味で、輝く濃青色を呈し黄鉄鉱の金色の粉をもちりばめた、神秘的な石で、古代の錬金術師たちは「天の石」と呼び、古代中国、エジプトの神秘的文化においては、最高視されました。今世紀最大の予言者エドガー・ケイシーもこの石について最も多く述べています。

古い伝説によればモーゼの十戒は2枚のラピス板に記されたといわれており、またクレオパトラも守護石として愛用したといわれます。直径10・5㎜の大きなラピス・ラズリは、直接身体にソフトに触れるように特殊曲面加工したものをペンダントの裏側に配置しております。

もちろん厳選された天然石を使用し、その高貴な波動をヒランヤパワーで強力に増幅するようペンダントの中心にエネルギー増幅孔を設けているのは、ご好評いただいているヒランヤ・タイガーアイ・ペンダントと同じデザインです。

高貴な波動とは、すなわち幸福や平和や健康であり、ラピス・ラズリが肌に密着すればする程、これらのものを引き寄せ、知らぬまに、あなたは幸せになれるのです。

効果がなければ商品代金はお返しいたします。

ヒランヤパワーおよびラピス・ラズリの高貴な波動は、現代の科学ではまだ100%は解明されていない不思議なエネルギーです。手引き通りに行えば、やがて呼び込まれてくる幸福を誰でも体験できます。もし何の効果も感じられない方は、お買い上げ後90日（3ヶ月）以内に返品してください。

お支払済みの商品代金はお返しします。（送料のみご負担ください）

効果がなければ商品代金はお返しします

修理・返品保証カード付

幸運が向こうからやってくる！

なぜ幸運がひとりでにやってくるのか。それは高次元波動との同調性が最も高いといわれる天然の貴石ラピス・ラズリと、人間の精神領域に作用し、超能力を含む意識下の力を増幅する不思議なエネルギーを持ったヒランヤが相乗効果をなし、おのおのの働きを倍増させる最高のデザインによってヒランヤ・ラピス・ペンダントは作られているからです。

お急ぎの方はお電話で！

☎03-366-5151

年中無休　コンプティーク・ヒランヤ・ラピス①係

日曜・祭日も24時間受けつけております。

ヒランヤ・ラピス ペンダント希望

ゴールド又はシルバー

●氏名（フリガナ）印
●電話番号（必ずご記入ください）
●〒　住所
●性別　●生年月日

郵便はがき

〒164 東京都中野区中野4-50の4 ダイワコーポレーション コンプティーク・ヒランヤ・ラピス①係

※18才未満の方は保護者の署名捺印が必要です

(株)ダイワコーポレーション
〒164 東京都中野区東中野1-50-4
★当社は世界で最も権威のあるDMA（アメリカ通信販売協会）本部ニューヨークの正会員です。

「ヒランヤ」はヒランヤ研究所の登録商標です（商標登録番号1791217）。このヒランヤ・ラピス・ペンダントはヒランヤ研究所と共同で開発されたもので、本当に効果のある本物です。
●類似品にご注意ください。既に類似品をお持ちの方は、当社にご相談ください。

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング C.G.M. シリーズ

コンピューター・ゲーム ミュージック SERIES

●発売元 キングレコード株式会社

'89年ハイクオリティーC.G.M.シリーズ勢揃い!!

ミュージック・フロム
イース

オリジナル・サントラ16曲、未使用曲13曲を完全収録／さらに32ｃｈマルチレコーディングによるアレンジ・バージョン5曲入り／

CD K30X-7701(¥3,000)
LP K25G-7701(¥2,500)
MT K25H-4701(¥2,500)

ミュージック・フロム
スーパー魂斗羅&A-JAX

コナミのアーケード・ゲーム スーパー魂斗羅とA-JAXのオリジナル・サントラ全曲、未使用曲全7曲、さらにスーパー・アレンジ・バージョン4曲入りの超大作。

CD K30X-7702(¥3,000)
LP K25G-7702(¥2,500)
MT K25H-4702(¥2,500)

ミュージック・フロム
ソーサリアン

オリジナル・サントラでゲームに挿入されている58曲全てを収録したソーサリアン全曲集。

CD K30X-7703(¥3,000)
LP K25G-7703(¥2,500)
MT K25H-4703(¥2,500)

ソーサリアン
スーパー・アレンジ・バージョン

挿入曲の中から13曲をピックアップして難波弘之氏のアレンジと豪華ゲスト・ミュージシャン(チャー、村上ポンタ秀一、つのだ★ひろ、井上大輔、鳴瀬喜博、そうる透、他)による超迫力のスーパー・バージョン。

CD K32X-7123(¥3,200)
LP K28G-7377(¥2,800)
MT K28H-4499(¥2,800)

ミュージック・フロム
イースII

イースIIのオリジナル・サントラとスーパー・アレンジ・バージョンがこの1枚にギッシリつまった「イース」ファン待望の愛蔵盤／

CD K32X-7704(¥3,200)
LP K28G-7704(¥2,800)
MT K28H-4704(¥2,800)

コナミ
ゲーム・ミュージック・コレクション

コナミ、超人気アーケード版、4大ゲーム グラディウスII、ラビリンス・ランナー、悪魔城ドラキュラ、チェッカーフラグを収録したオリジナルBGM集。

CD K30X-7705(¥3,000)
LP K25G-7705(¥2,500)
MT K25H-4705(¥2,500)

ミュージック・フロム
ハイドライド3

名作「ハイドライドの完結編」「ハイドライド3」のオリジナル・サントラ全曲収録し、更にスーパー・アレンジ・バージョンを6曲加えた豪華版／／

CD K30X-7706(¥3,000)
LP K25G-7706(¥2,500)
MT K25H-4706(¥2,500)

テレネット
ゲーム・ミュージック・コレクション

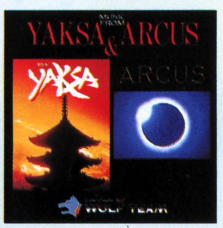
日本テレネットの超強力4大ヒット作品のファイナルゾーン、夢幻戦士ヴァリス、女神転生、神羅万象全曲をサウンド・ボードIIにのせて収録したグレード・アップ・バージョン。

CD K30X-7707(¥3,000)
LP K25G-7707(¥2,500)
MT K25H-4707(¥2,500)

ソーサリアン
スーパー・アレンジ・バージョンII
(プラス・ソーサリアン・システムVol.1)

ソーサリアンS.A.VIIに追加シナリオVol.1とユーティリティVol.1、更に98、88VA、X1版の新曲もプラスした完璧版／／(オリジナル・サントラはX1turboにて収録)。

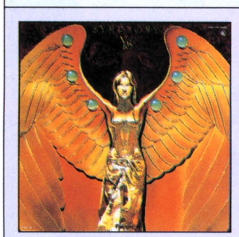
CD K32X-7708(¥3,200)
LP K28G-7708(¥2,800)
MT K28H-4708(¥2,800)



ミュージック・フロム
ヤシャ&アークス

YAKSAより全22曲。ARCUSより全28曲。そしてYAKSA外伝Iより「円月心覚書」を全てサウンド・ボードIIにて収録し、更に、スペシャル・アレンジによるハイグレード・バージョン2曲を加えた“ウルフチーム”ファン待望の完全盤。

CD K30X-7709(¥3,000)
MT K25H-4709(¥2,500)



交響曲イース
(フロム・イース&イースII)

日本ファルコムの名作「イース」と「イースII」の音楽を羽田健太郎氏の編曲で4楽章からなる壮大かつ重厚なフル・オーケストラバージョン。

CD K32X-7710(¥3,200)
LP K28G-7710(¥2,800)
MT K28H-4710(¥2,800)

ファルコム・レーベル設立第一回作品「ファルコム・スペシャルBOX '89」 8cm CD 6枚組

長時間8cmCDミニ・アルバムに、ファルコムが誇る大ヒット・ゲーム・ソフト「ドラゴンスレイヤーIV」「ザナドゥ」「ロマンシア」「太陽の神殿」「イース」「イースII」「ソーサリアン」「ソーサリアン・システムVol.1」より全曲新録

S・A・Vで網羅／／(S・A・V=スーパー・アレンジ・バージョン)

ディスク1 フュージョン
●デビッド・マシューズによるニューヨーク直送サウンド／

ディスク2 シンフォニー
●羽田健太郎による圧巻のフル・オーケストラ・サウンド／

ディスク3 ヴォーカル
●森口博子によるソーサリアンのピュア・ヴォーカル／

ディスク4 プラス・ミックス
●32chデジタル・ミックスによる驚異のサウンド／

ディスク5 ディスコ
●もう止まらない／ハイパワーなディスコ・サウンド／

ディスク6 サラウンド・シアター
●音が飛びかう三次元のサウンド・ファンタジー／

6枚組7,800円
8cm CD K13X-23041～6

全曲新録
S・A・Vの
6枚組!!

⊙特典＝★オリジナル・イラスト・カレンダー／ファルコム・ミュージック楽譜集★ファルコム・スタッフ寄せ書★特製ステッカー★特製レーベル★特製ボックス(右の写真は、以上の特典を撮影したものです。)

キング C.G.M. グッズ・プレゼント!!

下記アンケートに、お答えいただいた方の中から抽選で300名様にプレゼントいたします。
当選発表は発送をもってかえさせていただきます。(〆切:昭和64年 1月末日消印有効)

❶よく読む雑誌名❷今お持ちのパソコン又はゲーム機名❸今気に入っているゲーム名❹レコード化(CD、カセットも含む)して欲しいゲーム名❺あなたの氏名、年令、職業、住所、電話、以上を ハガキに 記入の上、応募券を貼って右記にお送り下さい。 (〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード㈱「企画開発室」宛)

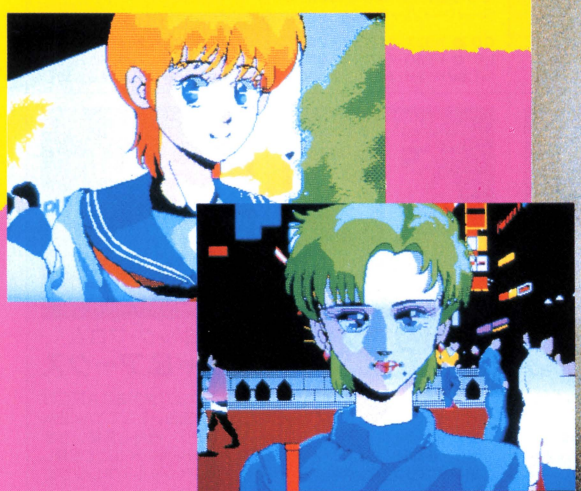
C.G.M 応募券 Co-89-1

Telephone Club Story

テレホンクラブストーリー

ENTERTAINMENT SOFT
Wilduck
Since 1988

「もしもし……あ、私 伊集院香奈理。じつは私、恋人がいなくて、1人ぼっちで寂しいの。だからね、私あなたの所へ電話したの。……えっ、なぐさめてくれる？ うれしいわ。じゃあSOMYタワーで会いましょ♡」



全画面フルアニメーション

目をみはる究極のシミュレーション

買ったとたんにあなたも会員

- PC-88SRシリーズ 5″2D (4枚組) 新発売!!
- PC-98シリーズ 5″2HD (2枚組)
- MSX2 3.5″2DD(2枚組) 近日発売予定

各定価 ¥7,800

絶賛発売中!!

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留で商品名、機種名を明記して〝コンピュータブレイン〟までお送りください。

スタッフ募集中(プログラマー、デザイナー)

企画・制作 ENTERTAINMENT SOFT Wilduck ワイルダック

販売 CBC コンピュータブレイン

〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル4F TEL 06(649)3820

第4弾

アダルト・アクションゲーム

宇宙企画パソコンゲーム

早川愛美のスネークキャンプ

●実写デジタイズ画面 ●PC-8801SR以降対応
●PK-13 7800円 ●12月23日発売予定

このゲームは、画面中央のキャンプ場に這いよってくるヘビを退治して、中にいる愛美ちゃんを守るゲームです。
キャンプ場を守る方法は、画面中に現われるアイテムをうまく利用します。
アイテムは、マキ、石の他に、ナメクジ、カマ、くすりがあります。
時間まで守りきると愛美ちゃんのグラフィックが見られます。

PROFILE

はやかわ・まなみ
S42年5月27日生まれ。T163cm・B80・W56・H84。宇宙企画美少女路線のトップバッター!! 大好評の写真集「愛美白書」、新作ビデオにも大活躍。これからも愛美を応援してネ♡

宇宙企画パソコンゲーム PC-88シリーズ

以下の商品は通信販売も行なっております。現金書留に希望の商品名、住所、氏名、年齢を明記の上、現金を同封し下記の住所まで郵送して下さい。

麻生澪のセクシーパズル
パズルゲーム●PK-12
PC-8801SR以降 ¥7800

小森愛のどきどきラリー
ドライビングゲーム●PK-11
PC-8801SR以降 ¥7800

かわいさとみのなかよくしてネ!
ポーカーゲーム●PK-10
PC-8801mkII以降 ¥7800

〒160 東京都新宿区愛住町13-10 宇宙企画
曙橋K-Iビル ☎(03)356 6641 cosmos plan

©英知出版株式会社

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

「めぞん一刻・完結篇」X68000は絶対欲しい!!

★あこがれの響子さんがADPCM音源で語りかけます。
★全グラフィックをX68000用に描き起こしました。
★シナリオもX68000用に再編集、よりスムーズなゲーム展開になりました。
★新挿入曲(BGM)が2曲も増えて全8曲になりました。

■新発売■

●X68000スペシャル……¥9,800

■好評発売中■

●MSX2 3.5″ディスク版……¥7,800
●MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800

MSX2 / S-RAM対応 / MSX MUSIC対応FM音源

●FM77AVシリーズ……¥7,800
●PC-9801シリーズ……¥7,800
●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
●X1シリーズ……¥7,800

■バーコードナンバー■
●8801 5″2D:4988608 822537
●9801 5″2HD:4988608 821554, 5″2DD:4988608 821547
3.5″2DD:4988608 821448
●X1:4988608 823527
●MSX ROM:4988608 825804
DISK:4988608 825446
●FM77AV:4988608 824432
●X68000:4988608 826559

アドベンチャーゲーム

What's Michael? ホワッツ マイケル

©小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

★豪華オールキャストでお送りします。
★マイケルが踊ります。アニメ処理はもちろん特殊画面処理でお見せします。
★ゲームの後もおまけのマイケル劇場でもう1度笑っていただけます!
★FM音源対応でBGMは「I Love Michael?」etc……。

■新発売■

●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
●PC-9801シリーズ……¥7,800

FM音源対応

■バーコードナンバー■
●8801 5″2D:4988608 862533
●9801 5″2HD:4988608 861550, 3.5″2DD:4988608 861444

かーわいいー!!

●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
●結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

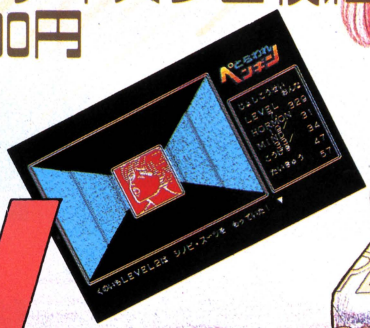
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

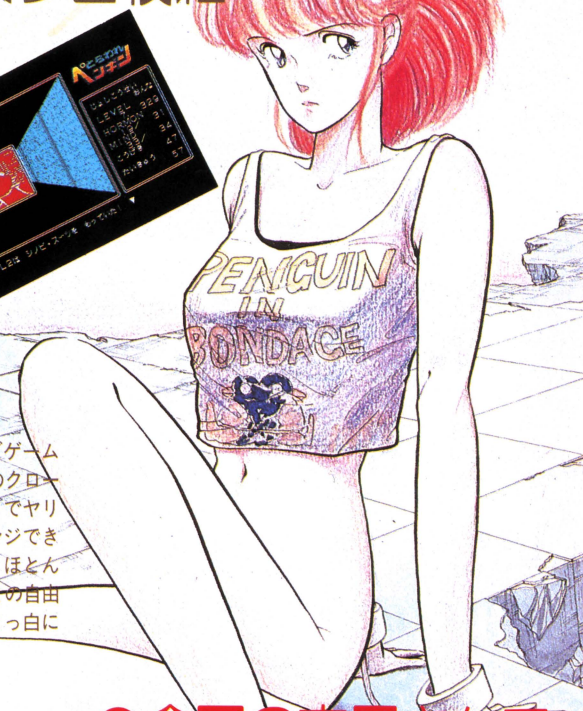
勝っても負けても いい気持ち♡

好評シリーズ最新作！ ディスク2枚組 ＋カラーアルバムで2800円

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・3〉

とらわれ ペンギン
PENGUIN IN BONDAGE





PC-88SR～VA3対応5インチ2D・2枚組 FE/MA2対応！

定価2800円 ©森山塔

●森山塔のベストセラーがちょっとエッチな３Ｄダンジョンのロールプレイングゲームになった！ キミの下半身にせまる研究所のあやしい魔手……。キミはキミ自身のクローンを使って、次々と襲いかかってくるモンスター（オンナのコ？）を自慢のモブでヤリ倒していかなければならない。相手のモンスターにあわせて性別や職業もチェンジできるし、使えるアイテムもムチやローソク、みつおりソックス、某ゴム製品など、ほとんどあぶないモノばかり……。耐えがたきを耐え、ゲームを早く終わらせるのはキミの自由だ！ しかし、武運つたなく途中でＧＡＭＥ ＯＶＥＲしちゃって、頭の中がまっ白になるような感覚におぼれるのもまた気持ちいいかもしれないよ～ン♡

キミのお相手をするモンスター、たとえば…

◆ゾンビ（ZOMBIE）死してなお、色を求むるセックスの亡者。彼女らは死体であり、肉体が半分腐りかけている者も少なくない。しかし、屍姦の好きな好色坊主に言わせると、愛液の如くぬっとりと糸をひくオソソが股、チンボーたまらんのだそうである。

◆堕天使（ANGEL）もとは大天使ミカエル様のナニを御奉仕する役目についていたが、ある日「ボさい」と口に漏らしたため、激怒した天使長に地上に堕とされた。長らく神様のモノをくわえていたため、口と指先に神性を得ている。

◆マジカルガール（MAGICAL-GIRL）魔法のステッキを手にした女の子。総称として魔女っ子とよばれる。ロリコンおたく青年にはたまらない存在。その魔法のステッキが一振りされるたびにむくつけき男がまた一人、ケモノ道に堕ちていくのである。

●全国の本屋さんで大好評発売中!!

ついに登場！

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・4〉

プロジェクトA子 2

PC-88SR～VA3対応5インチ
2D・2枚組 FE/MA2対応！
©創映新社／ポニー

定価2800円

同時発売！

●ディスク文庫「プロジェクトＡ子」にアニメと同じくパート２が登場！ このゲームではＡ子とＢ子の宇宙船内でのギャンブル戦がメイン!! 勝負はブラックジャックとスロットマシンの２種類。特に史上初のアニメーション・スロットマシン（Ａ子やＢ子、Ｃ子たちの顔がデザインされたドラムがクルクル回転する♡）はカワユサ必見だよ♬

★いずれもアルバム（Ａ５判カラー60ページ＋おまけプログラム、袋とじヒントブック）と、特製カラーフロッピー、特製ディスクレーベルの豪華セット！ 全国の本屋さんで発売中です。
★もし店頭にない場合も、書店注文で取りよせてもらえます。
★パンフレットが出来ました！ ご希望の方は、右下の資料請求券をハガキにはって、下記あて先、アソコン編集部までご請求下さい♡

〒160 東京都新宿区新宿５丁目18番20号 **辰巳出版** ☎03(208)8701(代表) 03(208)6740(編集部直通)

資料請求券コンプ・2

月刊ドラゴンマガジン

FANTASY SENSATION

DRAGON Magazine

2月号

12月26日(月)発売!

580yen

表紙アイドル／生稲晃子

★巻頭特集

機神幻想ルーンマスカー
雷の娘シェクティ
バセット英雄伝エルヴァーズ

Corridor To Fantasy Space

ソードワールドRPGリプレイ

「盗賊たちの狂詩曲(ラプソディ)」

COVER IDOL GRAVURE

メディア倶楽部

風の大陸

RPG BOX

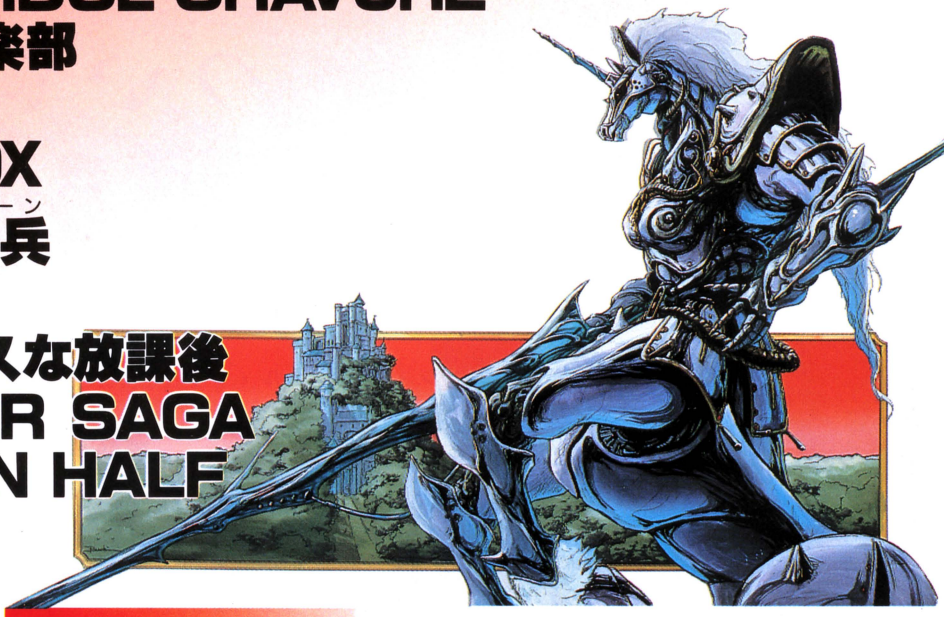
灼熱の竜騎兵(レッドホット・ドラグーン)

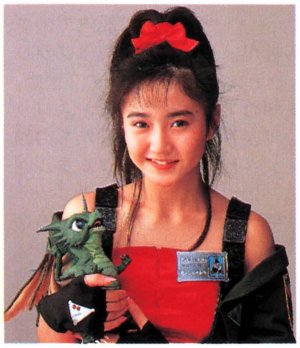
ガメル連邦

アンバランスな放課後

VAELBER SAGA

DRAGON HALF





★特別ふろく

武蔵野妖精迎撃隊
「史上最大の休日」ゲーム

富士見書房

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375代　振替／東京7-86044

LIPSTICK.ADV

リップスティック・アドベンチャー

あのリップスティックがアドベンチャーになって帰って来た!!
画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません、会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。

●全ての画面が、必ずアニメーションします。●膨大なメッセージ ●謎が謎を呼ぶ複雑なストーリー
●メイン画面だけで103、シーン(画面のサイズは全体の約3/4を占めています。)
●多彩なキャラクター、広大なマップ ●BGM全15曲 ●コマンド選択方式 ●98版はマウスにも対応

リップスティック・ADVお買い上げの
88版、98版それぞれ先着500名様に
リップスティック・ADV特大B2
ポスターをプレゼント。
詳しくは、商品のマニュアルをご覧ください。

PC8801版全国一斉発売!!
SR以降対応版(5インチ2D)4枚組　定価6,800円

PC9801版好評発売中!!
(5インチ2HD,3.5インチ2HD)2枚組　定価6,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリー宛てお願い致します。住所は下記のとおりです。

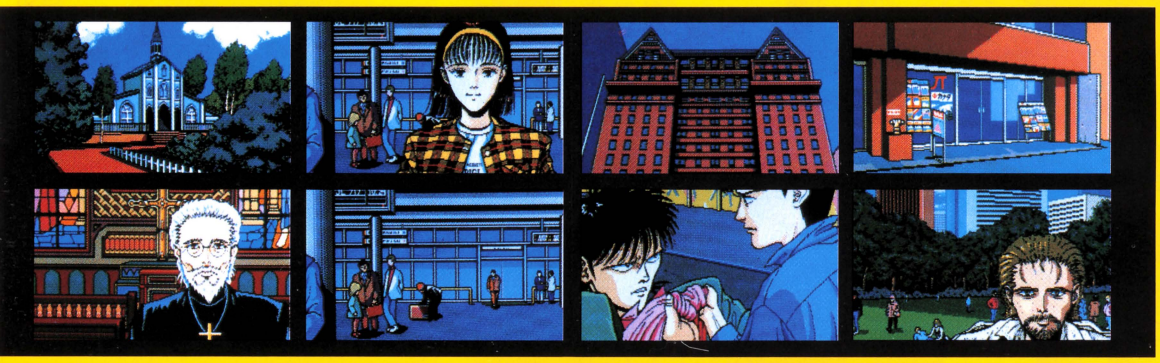
フェアリーテール FAIRYTALE
株式会社ジャスト JAST

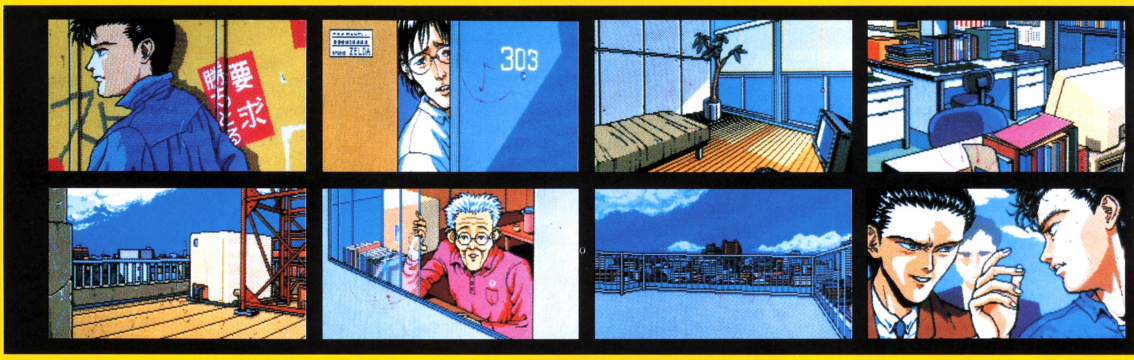
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

世界初のサスペンスコメディー

殺しのドレス2

愛の危険な香り





●今までにこれほどリアルなアドベンチャーゲームがあったであろうか…。もし、君が自分の婚約者を何者かに殺されてしまったら…。全ての謎はこの悲劇から始まります。
スピーディで、現実的なストーリー展開。一度やり始めたら、ゲームを解き終わるまでやめられなくなる…。『殺しのドレス2』はそんなソフトです。
●自分が、主人公になりきれるリアルなストーリー。また、次々と起こる事件により、プレイヤーを飽きさせません。
●コマンド選択方式ですので、どなたでもゲームを解く事ができます。
●FM音源によるBGM、効果音も随所に挿入されています。
●目パチロパチはもちろんの事、その他のアニメーションも効果的に演出しています。
●もちろんフェアリーテールお馴染みの美しいグラフィックです。
●好評の複数の名前登録モード搭載。

PC9801シリーズ 88年1月発売予定
PC8801シリーズ 89年2月発売予定
各定価6,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。
※通信販売はフェアリーテール宛でお願いします。住所は下記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14
サンフラワービルB1F

株式会社ジャスト JAST
東京都世田谷区宮坂3-10-7

大変おまたせしました！

98版（5インチ2HD）（3.5インチ2HD）

Apple・club 1

アップル・クラブ ワン

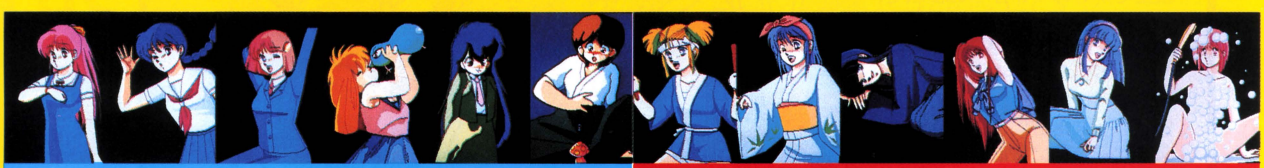
アップル・クラブ ワン本体にはこの3人の女の子がついています。

ロールプレイング、シュミュレーション、アドベンチャーのやりすぎで疲れてしまった諸君！たまには、こんなゲームで息抜きしてみたらどうかな？アップル・クラブは頭の清涼飲料水。一度プレイしたらきっとやみつきになります。

3人の女の子を相手にトランプで勝負をいどみ、誰か一人がスッポンポンになるまで勝負は続きます。もちろんFM音源対応、エンディングも二種類あります。グラフィックも超一流、手抜きはいっさいしておりません。一人の女の子で6枚ものグラフィックをもっております。もし3人の女の子を全てスッポンポンにしてしまっても大丈夫。別売の『禁じられた遊びシリーズデータ集』（各定価3,000円）の女の子達があなたの挑戦を待っています。

好評発売中!!　定価3,800円

別売りデータ集も同時発売!!（98版データ集は6人で1セットになっています。）各定価3,000円



◆#1 セーラー服編/秘密の花園編

◆#2 日本の夏、ゆかた着物編/隣のお姉さん編

◆#3 お嬢さまと一緒編/魅惑の美少女編

◆#4 スポーツギャル編/あこがれ女子高生編

◆#5 不思議の国の物語編/危険な年頃編

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合－商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合－郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール FAIRYTALE
株式会社ジャスト JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

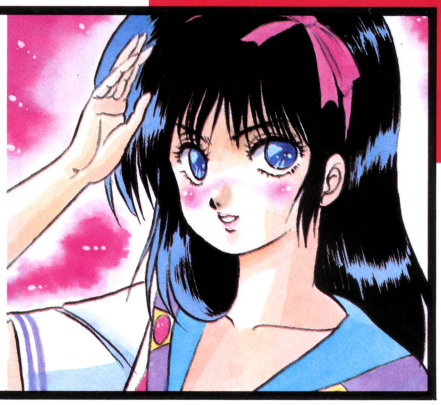
アグミックスのMAXシリーズ

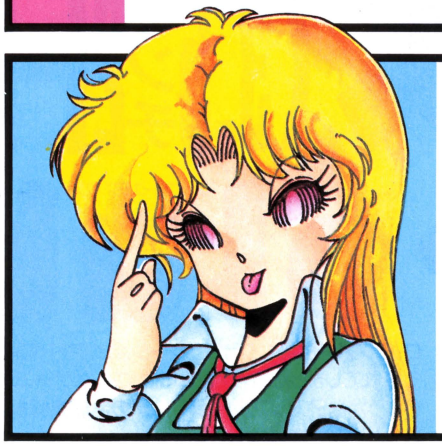
SERIES 1

『私立探偵マックス』
～潜入!!謎の女子校～

原画：富士参號
発売中￥6,800

マック・ゼルディ。通称マックス。女性とSEXする事でしかESPを得られない変態エスパーの彼のもとに、女子校での殺人事件が舞い込んだ。新鮮な女子校生とヤレる！　と大喜びの彼だったが……。「女の子がかわいー♡」と大評判のシリーズ第1弾！





SERIES 2

『サッちゃんの大冒険』

原作・原画：緑沢みゆき
発売中￥5,800

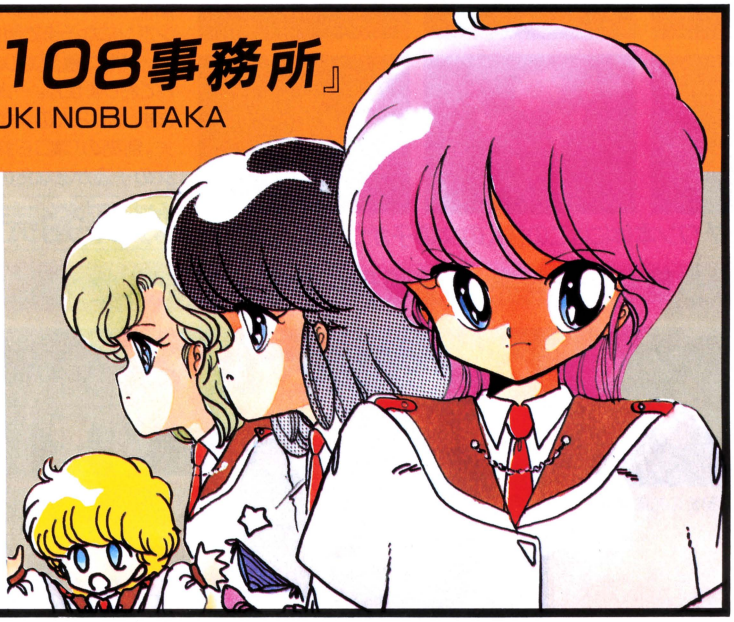
サッちゃんは500円玉入手のためならナ～ンでもやってしまうという変わった趣味の持ち主。めずらしい500円玉の持ち主を求めて、あっちこっちでニャンニャンニャン。でもやっと見つけた持ち主は…？人気コミック、オリジナルシナリオでゲーム化！

SERIES 3

『あずさ108事務所』

原作・原画：IBUKI NOBUTAKA
発売中￥6,800

女子高寮で連続暴行事件が発生！寮生で妹分のゆまからの依頼で、『108事務所』の探偵・峰あずさは捜査にのりだした。なぜ少女たちは暴行の事実を隠すのか？己の欲望にためらいもなく身を任せる彼女たちに、翻弄されるあずさ。次第に核心に近づいているかに見えたが……。
大好評のシリーズ3作目！



好評発売中!!

■対応機種（全ゲームとも）
PC-9801シリーズ（旧98、U、UII、LTを除く。要640K）＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です。
PC-8801シリーズ（SR以降、VA可）
純正品以外での作動は保証できません。

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号　東京3-056150　　加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留より手数料が安く、為替より確実な方法です。
■送料は無料です。

AGUMIX アグミックス
〒160　東京都新宿区坂町28番地　新倉ビル501　PHONE 03-358-4862

ドキドキ シャッターチャンス!

&ドキドキ/シャッターチャンス/別売データ集

PC8801シリーズ版

●ドキドキ/シャッターチャンス/本体

好評発売中!

定価 4,800円

●ドキドキ/シャッターチャンス/

別売データ集

1月8日発売

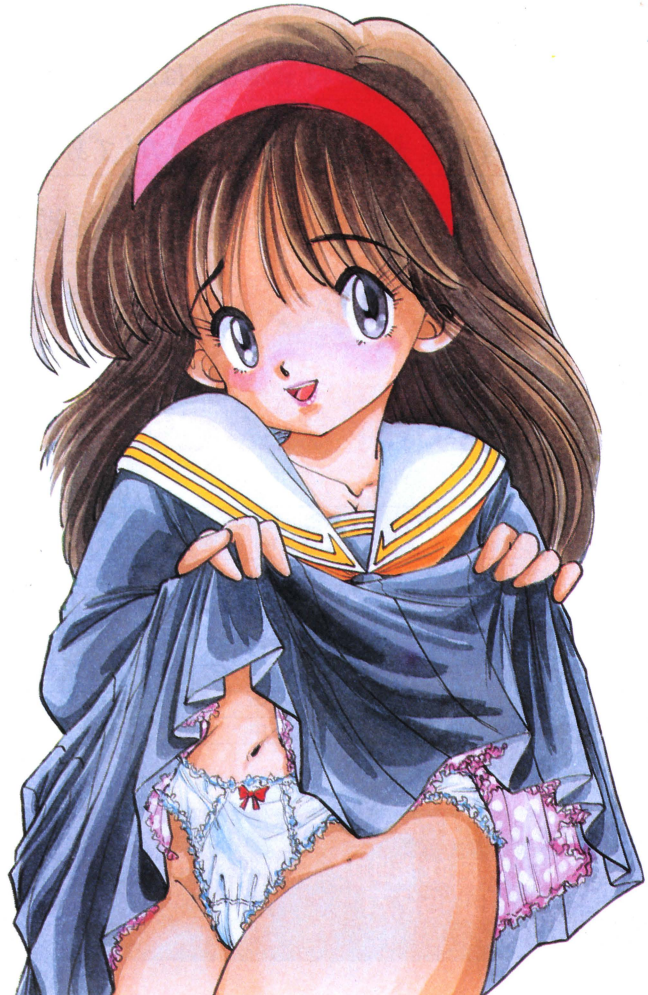
各定価 3,000円

(別売データ集はシャッターチャンス本体がありませんと動作致しません。)

全てPC8801SR/FR/FH/MH/FA/MA/FE対応版

●プレイヤーはかけだしのカメラマンとなり、依頼人の指示によって色々な場所へ色っぽい写真を撮りに出かけなければなりません。プレイヤーは縦横無人にフィールドを駆け回り、かわいい女の子を見つけたら、すかさずシャッターを切ります。(この時の画面はロールプレイングゲーム風になっております。)フィルムは全部で15枚。全部写し終わったら、お楽しみの現像です。もちろん、タイミングが合っていませんと、写真はちゃんと写りません。その上、プレイヤーの邪魔をする学校の先生、警察官なども登場します。うまく撮れていますと、お楽しみの美しいグラフィックが画面一杯に表示されます。もちろん、フィルムは何度でも撮りなおす事ができます。さて、君ははたしてまぼろしの美少女の写真を撮る事ができるでしょうか。

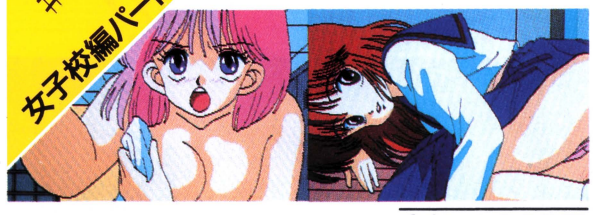
●ドキドキ/シャッターチャンス/の別売データ集は同時に3タイトル発売されます。仕様方法は簡単です。ドライブ1にシャッターチャンス本体のAディスクを、ドライブ2に別売のデータ集を入れるだけで、違うマップと違う写真をお楽しみいただけます。続編3タイトルも予定しております。



ドキドキ/シャッターチャンス/データ集

#1 女子校編パート2

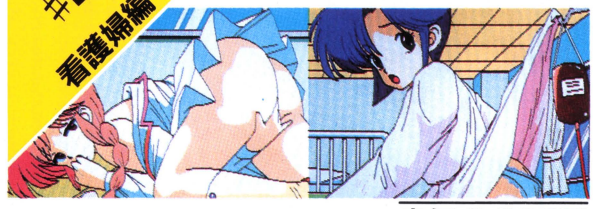
フル画面の美しいグラフィック



定価 3,000円

#2 看護婦編

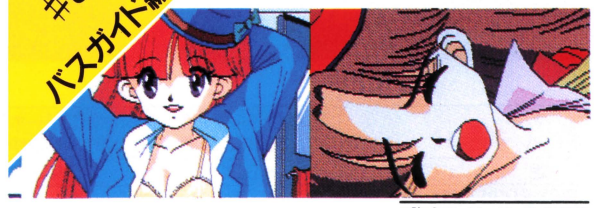
美少女達が総出演



定価 3,000円

#3 バスガイド編

絵が美しくなければアダルトじゃない!



定価 3,000円

ドキドキ/シャッターチャンス/データ集はシャッターチャンス本体がありませんと動作いたしません。ご注意下さい。

通信販売のお申し込み方法

ご希望の商品名、機種名、メディア、ご住所を明記の上、現金書留にて下記住所までお申し込み下さい。送料は無料です。

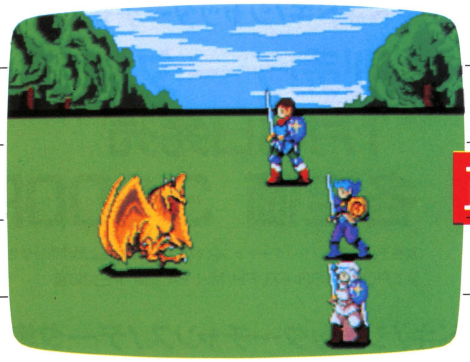
élf エル・フ

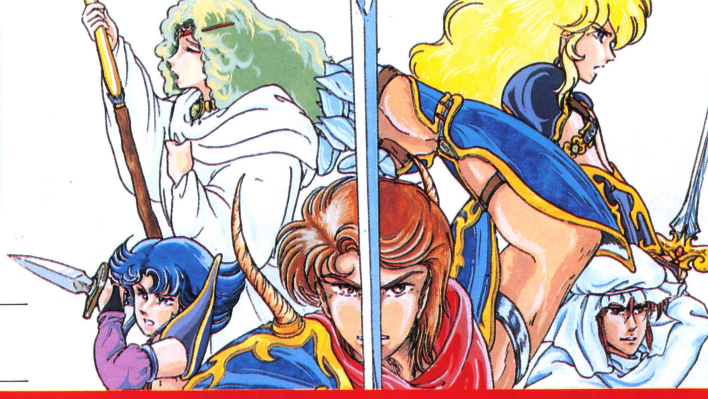
東京都世田谷区松原1-56-19 サンドエル松原1307

PHONE 03-323-9601

サルベーション

Salvation of the Ruined Ubiquitous Empires

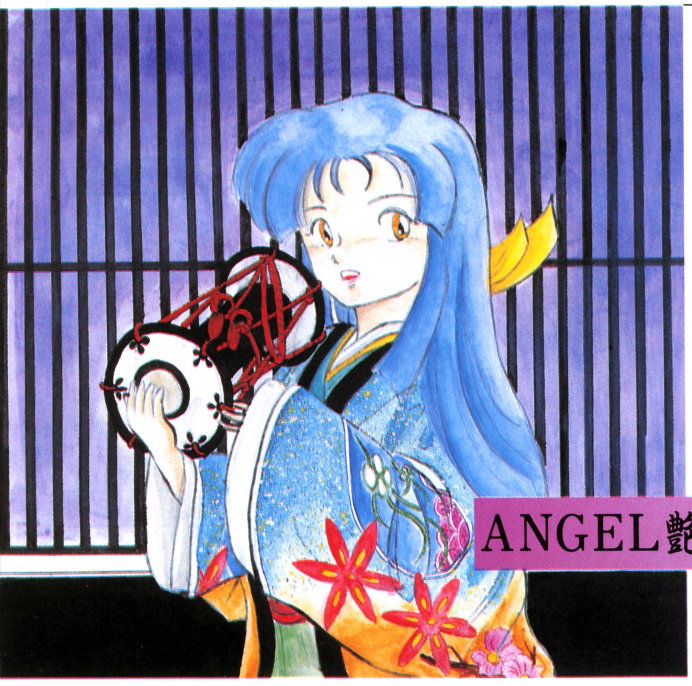




正統派本格ロールプレイング・ゲームの決定版!!

偉大なる神ロージアの意志により選ばれし少年少女
RUEと呼ばれし謎の帝国を魔物の術より救わんが
今、異世界へ旅立たん
正統派本格ロールプレイング・ゲームの決定版!!

好評発売中!!



艶談徳川興隆記 ごらくいん

徳川300年、磐石の武士の時代を築いた女がい
その名を「お福」大奥の将軍様と呼ばれたこの女こ
第三代将軍家光が乳母「春日局」その人であった
本能寺の変に始まるその波乱の生涯の裏を描く

ANGEL艶談歴史絵巻アドベンチャー第2弾!!

好評発売中!!

	艶談源平争乱記 いろはにほへと	ラブリーホラー おちゃめなゆうれい	マルチターゲットAVG やりたい放題	艶談徳川興隆記 ごらくいん	本格RPG サルベーション
定　　価	¥6,800	¥6,800	¥5,800	¥6,800	¥7,800
PC-88SR以降	発　売　中	発　売　中	発　売　中	発　売　中	発　売　中
PC-98VM/VXシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	発　売　中	1月上旬予定
X1/X1turboシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	発　売　中	発　売　中
X68000/ACEシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	発　売　中	発　売　中
FM-77AVシリーズ	発　売　中	発　売　中	発　売　中	発　売　中	―
MSX2 要VRAM128K	発　売　中	発　売　中	発　売　中	発　売　中	1月下旬予定

通信販売でのお申し込みは　下記まで現金書留または定額小為替でお送り下さい。

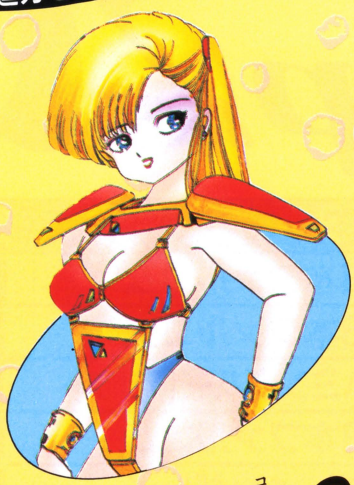
株式会社 全流通
〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 大一スポーツビル2F
TEL.06-761-5271

内山亜紀の SEXY VOICE シリーズ第2弾

▶1989'はセクシーアドベンチャーゲームだよ！

3作品・迫力を込めての同時発売！

発売中：PC9801シリーズ/　SR以降　**開発中**：X68000/MSX/X1turbo以降



魔剣士

KUMIKO

定価¥7,800

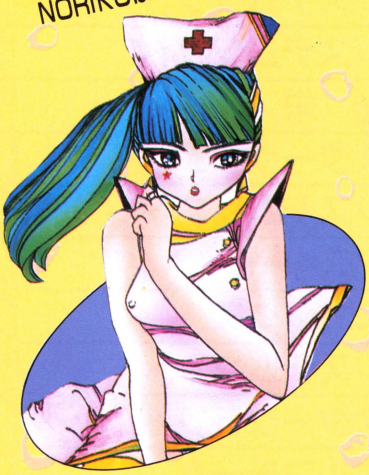
一人の美少女が学校から帰宅して、いつものとうりひとりHをしていると……
エクスタシーの瞬間に突然、魔界へワープそこで性的魔獣と戦う事になります。
しかしMAKAIへワープした原因が自分の毎日している事が原因だったとは……

娼少女

NORIKO

定価¥7,800

毎日々、性的悪夢に悩まされ続けている美少女NORIKOがいます。
NORIKOの悪夢がストーリー展開します。そして、
NORIKOはついに精神科のドクターを尋ねるのですがそのドクターもまた……



堕天使

KYOUKO

定価¥7,800

彼女の職業は秘密。でも美少女たちを悩みから開放してやる為に存在する堕天使。
毎夜、街角に立つ美少女たちの唯一の救い。それが堕天使KYOUKOなのです。
何をどうやって救うかって？　それは　ひ・み・つ

▶3 作品ともSEXY VOICEシリーズですので勿論、鮮明合成音声でしゃべります。
▶全編にわたってアニメ処理も盛り込まれています。
▶めんどうなハードはいっさい不要です。(98シリーズは要FM音源)

予約受付中！

定価¥7,800

内山亜紀の
超番外制服図鑑＋プラス
チョウバンガイセイフクズカン

●過激な番外女子高制報図鑑＋(プラス)ユーザーコンテスト図鑑です。
(ご予約ははがきにてどうぞ。機種メディア・住所・氏名をお忘れなく。)

NEW SYSTEM HOUSE OH!　京都市山科区音羽西林町2　TEL：075-502-2972

●通販はハガキかTELでお申し込み下さい。着払い便にてお届け致します。現金書留も可。(送料当社負担・商品は内容がわからぬよう確実にお届けします。)

『ロードス島戦記』は順調に票をのばして、ついに第3位にくいこんできた。しかし、追加シナリオ好調の『ソーサリアン』、不動の『イースⅡ』の壁は厚い。さらにがんばれ、『ロードス島』!!

Soft Top 20

⇧急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	
2	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
⇧ 3	5	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
4	4	イース	日本ファルコム	
5	3	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	
⇧ 6	7	三國志	光　栄	
7	6	ウィザードリィ	アスキー	
⇧ 8	9	ハイドライド3	T&Eソフト	
9	8	スーパー大戦略	システムソフト	
⇧ 9	10	マスターオブモンスターズ	システムソフト	
⇧11	12	信長の野望・全国版	光　栄	
⇧12	13	マイト アンド マジック	スタークラフト	
13	11	大戦略Ⅱ	システムソフト	
⇧14	17	カオス★エンジェルス	アスキー	
⇧15	—	ジーザス	エニックス	
16	14	大戦略	システムソフト	
16	—	ファンタジーⅢ	スタークラフト	
⇧16	19	アークス	ウルフチーム	
19	—	サバッシュ	ポプコムソフト	
20	16	維新の嵐	光　栄	

今月のランキング解説

今月は、『ロードス島戦記』が浮上して『ラスト・ハルマゲドン』と入れ替わりの第3位に入ってきたということのほかには、ランキング20位までの顔ぶれにあまり変化がない。『ウィザードリィ』や『三國志』等の息の長さは、まさしく「名作」の証明ではあるのだが、しかし我々はさらに新しいタイプの、そしてこれまでのもの以上におもしろいソフトを求めている!!　そういうわけで、ソフトハウスの皆さん、読者の期待は大きいですよ！　自信作ひっさげてトップ20に殴りこんできてくださいね。

なーんて、えらそうなことを言ってしまったけど、ほんとは現在発売中の新作の中にも、すでにその片りんをうかがわせているソフトがいくつもあるのだ。とくに年末にかけて次々と発売されたＲＰＧの作品は、それぞれがオリジナリティ豊かで好感がもてる。シリーズ作も『ウィザードリィ４』や『マイトアンド　マジック２』等、決して前作の人気に引きずられずに新たな魅力を引きだしていて、あなどれないぞ。

SOFT EXPRESS

ソフトハウスサイドから

TOP 1

応援してくれて、どうもありがとう！　スタッフ一同おおいに喜んでいます。アドルくんも喜んでいることでしょう、きっと……。　（日本ファルコム）

TOP 2

魔王ギルバレスはもう倒せたかな？　すごく強いけれど、攻略法があるんです。でも、それは秘密……。さがしてみてネ。　（日本ファルコム）

TOP 3

いや～、こいつは春から縁起がよいな。これもひとえに、皆さんのおかげです。それにしても、上のふたつは尻がおもい。　（ハミングバードソフト）

	総得票数	得票数
	2935	344
	2453	281
	278	172
	1559	135
	674	105
	911	101
	653	75
	1182	56
	785	46
	102	46
	301	42
	440	32
	293	22
	61	20
	125	18
	149	16
	83	16
	147	16
	15	15
	75	14

今月の期待株

サバッシュ（ポプコムソフト）

今月の期待株はランキング19位と、なかなかガンバッている『ＺＡＶＡＳ』。ちまたでは「ザバス」だの「ジャーバス」だの言われているようだけど、正しい読み方は「サバッシュ」。

かわった読みかたをさせるな、と思いつつ起動させてみると、こいつぁたまげた！　とデモを見ただけでうなってしまうほどカッコイイつくりになっているのだ（あの文字が流れてくるところね）。

実際ゲームを始めてみるとスクロールが細かい！　速い！　斜めも動く！　という３段活用スクロールなのだ！

いやはや、これがまた動かしていて気持ちがいい。ウインドウの開きかたも早いし、まさに「ユーザーを考えた動き」を実際に使っているソフトといった雰囲気だ。

ここまで動きがいいんだから、さぞ指先のテクニックを要求されるんだろうな、と最初思ってしまうのだが、実際戦闘に入ってみてもそうでもない。

だから、テンキーでのアクションはチョイ苦手、なんていう人にもしっかり対応してる。これはウレシイよね。

このソフトの制作は「グローディアソフト」。なんと『テスタメント』をつくったチームだったのだ。

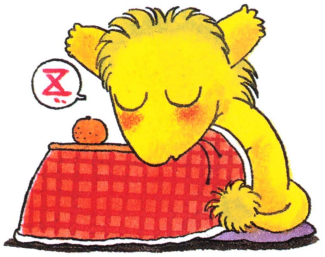
なんとなくうなづけてしまうものがあるけど、やっぱりアクションなら速いスピードでガンガンいきたいもんね。

イラスト／迎夏生

Soft Sales Top 20

今、どんなソフトが売れてるの？　このデータを見れば、
人気ソフトの傾向がバッチリだぞ。『事情通』も参考せよ！

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	PC98、PC88、MSX、MSX2、X1、FM7	6800～7800円 (5D、3.5D、R)
2	—	サイオブレード	T&Eソフト	PC88SR、MSX2(2+対応)、X1t、FM77AV	8800円 (5D、3.5D)
3	2	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	PC98、PC88SR、MSX2、X1	7800円 (5D、3.5D)
4	1	戦国ソーサリアン	日本ファルコム	PC98、PC88SR/VA、X1t	3800円 (5D、3.5D)
5	—	大戦略Ⅱスペシャル	システムソフト	PC98	8800円 (5D、3.5D)
6	12	やじうまペナントレース	ビクター音楽産業	PC88SR	7800円 (5D)
7	5	F16ファイティングファルコン2	アスキー	PC98	9800円 (5D、3.5D)
8	19	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト	PC98、MSX2(2+対応)、X1t、X68000、FM77AV	9800円 (5D、3.5D)
9	—	リングマスター	ホビージャパン	PC98	7800円 (5D、3.5D)
10	—	アランティア	ビクター音楽産業	PC98	8800円 (5D、3.5D)
11	—	アークス	ウルフチーム	PC98、PC88SR、MSX2、X1t、FM77AV	7800～9800円 (5D、3.5D)
12	8	FMパナアミューズメントカートリッジ	パナソフト	MSX	7800円 (R)
13	—	スナッチャー	コナミ	PC88SR、MSX2	8800～9800円 (5D、3.5D)
14	—	バランス・オブ・パワー	アスキー	PC98、MSX2	12800円 (5D、3.5D)
15	—	ソーサリアン	日本ファルコム	PC98、PC88SR／VA、X1t	9800円 (5D、3.5D)
16	4	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	PC98	9800円 (5D、3.5D)
17	17	信長の野望・全国版	光　栄	PC98、PC88、MSX、MSX2、FM77	8800～9800円 (5D、3.5D、R)
18	7	サバッシュ	ポプコムソフト	PC88SR	7800円 (5D)
19	—	リップスティックアドベンチャー	フェアリーテール	PC98、PC88SR	6800円 (5D、3.5D)
20	10	サンダーフォースⅡ	テクノソフト	X68000	9800円 (5D)



じじょーつー通信

SOFT EXPRESS

おこたにみかん、あとは一日中ゲームをしていたい…

RPG

やったぜ1位だ『ラスマゲ』だ！

というわけで大騒ぎの『ラスト・ハルマゲドン』のX68K版いよいよ発売。なにせ、すべてのキャラがX68K用に描き直しということで、その迫力はたいしたもの。イントロの長いデモをみても、いままでの機種とは比べものにならないくらいよく描きこんであるぞ。

画面がリアルだけに、気持ち悪い部分が、本当に気持ち悪く表現されているし、夜中になんかやったら、ひとりでトイレに行けなくなってしまう（いや、ほんとにすごいんだってば）。

でもX68Kって、ヘタに絵がキレイに描けるから、どこのメーカーもX68K専用に描き直しするというパターンが増えてきているみたいだ。

1	ラスト・ハルマゲドン
2	ソーサリアン 追加シナリオVOL. 3
3	リングマスター

だから、X68Kつくっているメーカーにおじゃまするとと、どこでも「グラフィックの描き手が少ない」っていう話を聞いたりする。たいへんそうだね。

SLG

今月のＳＬＧ部門は、突然入ってきた『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が1位。「うおおお、もうパート3が出ていたのかあ!?」と叫ぶ人もいると思うけど、じつはこれＭＳＸ＆ＭＳＸ2版の数字なんだよね。でもここで「なあんだ」なんて思ってはイケナイぞ。

ＭＳＸ2モードでプレイすれば、かぎりなく忠実に移植されているのがわかるし、しかも主人公・持杉ドラ夫が詳しく教えてくれる麻雀教室というものが載っているマニュアルも付属しているし（これが初心者でもわかりやすいように解説してあるのだ）、その気くばりようはなかなか。どうしてもＭＳＸあたりになると、対象年齢平均がいくぶん下がってくるもんね。

1	ぎゅわんぶらあ自己中心派
2	大戦略Ⅱスペシャル
3	やじうまペナントレース

あと、またX68Kの話だけど、『スーパー大戦略』の移植が着々と進められている。ユニットのグラフィックも描きかえられていて、完成度は高いぞ。

ACT

うひょほう！

今月1位の『アランティア』、キミはもうプレイしてみたかな？ いまのところ98専用のようだけど、ムチャクチャ動きがいいっ！

いままでこういったゲームは何本かあったようだけど、ここまで飛んで跳ねて、というゲームはなかったんじゃないかな？ それに主人公は決まって男かロボットというのも特徴のひとつだったんだけど、このゲームに関しては女の子、しかも超ミニミニをひらひらさせながら走ってしまうのだ。

おもわず生ツバゴックン（おっと不謹慎かな？）といったゲームだけど、ゲーム全体の完成度でみると、これはかなり高い。走っている横で地面がせりあがってきたり、崩れていったりするシーンは圧巻！いちど見ちゃったら、もうやみつき間違いナシだぞ。こういったハードを極限まで活かしたソフトをこれから応援していきたいね。

1	アランティア
2	サンダーフォースⅡ
3	―――――

AVG

今月のＡＶＧ部門はとっても充実。『サイオブレード』の驚異的なアニメもいいけど、コタツに入りながらじっくり『琥珀色の遺言』に取り組むのもオシャレだね。

1	サイオブレード
2	琥珀色の遺言
3	スナッチャー

ETC.

いまやＭＳＸユーザー必携のアイテムとなった「Ｐ．Ａ．Ｃ．」が今月の1位。いちど使ってしまうともう2度と手放すことができないほど便利というウワサもウソではないようだ。

1	FMパナアミューズメントカートリッジ
2	ディスクステーション創刊号
3	―――――

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎ 03-253-2111	●J&P渋谷店	☎ 03-496-4141	●ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡	☎ 092-721-5411
●西武池袋 コンピューターフォーラム	☎ 03-981-0111	●J&P町田店	☎0427-23-1313		
●LAOX コンピューターメディア	☎ 03-253-1341	●LAOX新宿店	☎ 03-350-1241	●カホ福岡店 マイコンセンター	☎ 092-714-5155
●富士音響	☎ 03-255-7846	●カトー無線	☎052-264-1534		
●COM	☎ 03-251-1523	●パソコンショップシグマ	☎052-251-8334	●電巧堂チェーン 山形七日町本店	☎0252-22-1055
●SHINKO	☎ 03-255-0450	●コンピューター専門店テクノ	☎052-581-1241	●Pic	☎0252-43-5135
●J&P八王子そごう店	☎0426-26-4141	●ベスト電機 マイコンコーナー	☎092-781-7131	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050

Soft House Today

マルチメディアのご本家
ポニーキャニオンにおジャマしたゾ

ソフトマウスミニマラソン

担当ジャンルがハッキリ分担されているのデス

ここは市ケ谷・コンプ編集部。さてここから徒歩５分の距離にあるのが、なーんとあのポニーキャニオンなワケでありまする。建物の外観からも感じられてしまうメジャーな香りに、いささか緊張しながらもビルの入口をくぐったのでありやした。

出迎えた光〇ンジの看板を一瞥し、そそくさとエレベーターへ。そして潜入したのが、ポニカってなワケだ。

ＡＶルーム風の部屋に案内され（このとき機材を眺めて、ひたすらうらやましがる取材班メンバーであった）、スタッフのご挨拶とご紹介。

まずは宣伝の羽佐間さん。

「あれ、こないだ来たばかりじゃない。え？　こんどはミニマラソン？　どこも忙しいですからねー、この時期は」などとおっしゃりながら、このあと別の仕事があるとかで、こちらも多忙のご様子。

おつぎは神野博士。将棋や麻雀など思考型ゲームの担当で、ただいまＦＣ＆ＰＣ98版『谷川浩二の将棋指南Ⅲ』を製作中。会誌『ポニカランド』でも有名なこのお方、まさに“ポニカの顔”!?

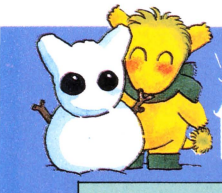
有元さんはアクションゲーム＆色モノの担当。一般ウケするソフトを主に、新しいメディアとしての拡張を図りたい、と意気揚々。

◀宣伝の羽佐間さん

◀RPGの賀川さん

◀思考型の神野さん

◀ACTの有元さん



アスキー

ああ、この本が出るのは１月か。きっとそのころには、『ウィザードリィ４』、『ぺんぎんくんウォーズ２』『囲碁２』、『V/STOL ファイター』その他のソフトが無事発売されていて、バグも出てなくて、みんなでのんびりしているんだろうなあ。そうだといいなあ。

アーテック

ただいま『ディガンの魔石』(移植版)と新作『ダークレイス』で、社内はテンテコマイ。はたして年末が無事迎えられることやら……ともかく89年はアーテックの年となるよう、社員一同、ぐわんばっております。あたたかく見守ってやってください。

アートディンク

皆さん、新年あけましておめでとうございます。本年もアートディンクをよろしくお願いいたします。ところで、昨年末発売のＰＣ98シリーズ『大海令』が、Ｘ68Ｋ版でもうすぐ発売します。ＰＣ98とはちょっと違った『大海令』をお楽しみに！

アルシスソフトウェア

新年あけましておめでとうございます。当社は今年も皆さまの期待を裏切らない、より楽しいゲームをつくっていくつもりです。というわけで今年は新作を２～３作予定していますから、ご期待ください。Ｘ68Ｋ版『スタークルーザー』は、２月頃の発売を予定しています。

ウインキーソフト

『アメリカンサクセス』を10倍楽しむ方法。
その１、農産物以外の相場の変動幅を大きくするとギャンブル性がより強くなる。
その２、女の子といっしょに遊ぶ。
（このタイプのゲームが好きな女の子は意外と多い…ハズ）つづく

ウルフチーム

新年を迎え、今年もいい年でありますように……と願っているマッチーだった（去年はいい年だっただけに今年はそれ以上にと、期待をしている）。神社でのお参りをすませ、ふと思った……。
『今年のウルフは面白そうだぜ！』
1989年　新たなる年が来た。

エス・ピー・エス

年も明けたことだし、ここらでひとつX68K ユーザーへ耳よりな話を教えちゃう!!　移植開発進行中のソフト、その名も『サンダー・ブレード』。スピードが命ともなるこのゲーム。解析するのに連日の筐体操作に酔っぱらうプログラマーのぴろし氏でした。

エニックス

エニックスでは現在、新作ソフトのテストプレイ及び、チェックをしてくれるアルバイトを募集しています。資格は、東京近郊に住んでいる19歳から26歳までの方。期間、時間等は相談に応じます。詳しくは電話（366）4255。エニックスの矢作（やはぎ）まで。

クエイザーソフト

みなさん、こんにちは。みなさんは、元気にこの乱世を生きぬいていますか？　私は『どろろ』の製作のおかげで半死状態になっています。この号が出るころには『どろろ』が店頭に置いてあるはずなので、ぜひ買ってください。おねがいしま～す。

クリスタルソフト

もはや世間では、あけましておめでとうのあいさつが交されるころである。もちろんのこと『アドヴァンストファンタジアン』は、発売されているはずなのである。めでたい正月を迎えているのである。冬休みは、コタツとミカンとＲＰＧなのである。

クレスト

お正月、いかがお過ごしですか？　中藤美希です。
今年は、美希のシリーズが３作予定されていて、いまからはりきっています！　今年のクレストは、アドベンチャー以外のジャンルにも挑戦しますので、美希のクレスト、よろしくお願いします!!

呉ソフトウェア工房

わーん、データファイルがこわれちゃったよー。今日の仕事がパァになっちゃったよー。エーン、エーン、グッスン。ほんとうにこの号が出るときには、発売されているんだろうなぁ、『ファースト・クィーン』

（仕事に疲れた男）

乞うご期待なのだっ！
輸入版PRGビシバシ

さてそして、ＲＰＧ担当がこの方、賀川さん。今はもう『ＡＤ＆Ｄ®』にかかりっきりだそうで、その後にもう『ウルティマⅡ』がひかえていて、来年はそれでいっぱいということだ。ちなみに『ウルティマ』のシリーズは、ⅢとⅤもしっかり企画に入っているそうだから、これは期待しちゃうしかありませんぜ。

さてそんなこんなで、来年前半には発売が予定されているという『ＡＤ＆Ｄ®』の開発風景、チラッとのぞかせていただいたのだ。

とりあえずキャラのイメージと横スクロールシーンを拝見。まだ完全な形ではなかったけど、完成までにどう料理されていくか、楽しみなところだ。

そのあと、IBM版の『ウルティマV』をちょいと動かしてみて、その構成のみごとさに一同感動。移植への意欲をさらにかり立ててくれたようで、これはやはり「期待度200%」でしょう!!　新時代へ向けてはばたくポニーキャニオンに、乾杯っ！

SOFT EXPRESS

プレゼント

オリジナルジャンパープレゼント！

やった！　サイトロン『デジタル・ビデオ・プレス』のジャンパーを、5名様に!!「ポニーのジャンパーちょんだい係」で、待ってるよぉぉん!!

▲ファンの熱い期待を背に受け、開発中！

▲おっ、キャラクターの製作中かあ……？

ゲームアーツ
こんにちは。冬休みはたくさんゲームやりましたか!?
『ヴェイグス』よくできてるでしょ？　『ヴェイグス』と『ファミスタ』で寒さなんて吹き飛ばせ！　今年もみんなに楽しんでもらえるゲームづくりに社員一同努力していくので応援してね！

光　栄
X68K『三国志』、PC88SR『信長の野望・戦国群雄伝』、『水滸伝・天命の誓い』の3点が12月に相ついで発売されました。今月は内容満載の『三国志』ハンドブックとX68K『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』が発売される予定です。お楽しみに！

工画堂スタジオ
あの『シュヴァルツ〜』が発売された。もう遊び終わって次作を待っている人も多いと思う。このゲームはシナリオシミュレーションという新しい分野を確立している。ゲームはやっぱりシナリオさ！という方にはぜひおすすめ。ＲＰＧ大好きには『時空の花嫁』を推薦する。

コスモス・コンピューター
昨年は、なんとか新作ゲームを発売することができ、とりあえずほっとひと息ついたのですが、みなぎるパワーは、とどまるところを知らず、早くも次回作への闘志を燃やしています。そんなわけで、今年もガンバリますのでコスモスをソフトともどもよろしくっ！

コナミ
『スナッチャー』もう遊んでくれたかな？『ゴーファーの野望』はどこまで進んだ？『ゲームコレクション』でついつい昔のゲームがやめられなくなったり、『占いセンセーション』で女のコを喜こばせようとか、冬休みは結構いそがしかったんじゃないかな？

ザインソフト
皆さん！　PC88の『トリトーンⅡ』いかがでしたか？　楽しんでいただいた方はもちろんのこと、まだプレイしていない方にもいいお知らせです！　12月下旬にX68K版の『トリトーンⅡ』が発売になりました。こちらの方も、どうぞよろしく！

ジー・エー・エム
新年おめでとうございます。年の始めの新作情報！　来春発売の新作ソフトが決定しました。ミンスクは出るわニュージャージーは出るわの現代戦WSLGです!!
『イリュージョン』に続く『太平洋』シナリオ集も続々開発中です。こちらもお楽しみに!!

システムサコム
PC88SR用『CHATTY』がいよいよ発売です！　ここだけの話ですが、音源ボードⅡ対応です。これはマニュアルにも広告にも出ていませんが、本当でーす！　それと400ラインモニターでプレイする方は、ぜひ400ラインモードで美しい漢字を楽しんでね！

システムソフト
NEWS：『Tir-nan-ogⅡ』は、いよいよ壮大なシナリオの完結編。多彩なイベントや異色キャラクターの登場など胸ドキドキの話題作。
TOPICS：コンプのＳさんに借りたＳＦウォーゲーム『インペリウム』（ＧＤＷ）は、昔のゲームだが、飽きさせない。◎でした。

ジャスト
今年の冬は、寒いですね！　（毎年そう思うんですけどねー）こんな寒い冬には、コタツでミカンでも食べながらテレビを見て…。
それにあきたら、ジャストのゲームで、ホットになってください！
今年もジャストをよろしくおねがいします!!

シンキングラビット
新年早々、うさぎさんからグッドニュース！　あのユニークなデカ鼻キャラクターでおなじみの『ザ・マン・アイ・ラブ』X68K版がもうすぐやってきます。1日も早く、ディスクミステリー3部作を揃えたいというキミのために、2月発売めざして頑張ってま〜す。

スキャップトラスト
あけましておめでとうございます。今年もスキャップトラストをよろしくお願いします。さて、ガルフォース『怒濤のカオス』X68Kが少し遅れてしまいそうなのです。
首を長くして待っていた皆さん、ごめんなさい。
スタッフ一同がんばってます！

「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

ソフトエキスプレス最前線!

超新作ソフト発売情報&イベント情報

ジャジャン!!　年末を過ぎて、ソフトハウスもちょっとひとやすみかな。今月の新作・移植情報は、ちょびっと少なめで〜す。なお、情報は12月12日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!!

番外編　じじょーつー通信

最近のソフトは音楽志向が高いみたい。CD付きもあるし、オリジナルレーベルも登場してきたゾ

最近は、ＣＤとソフトが、ちょっとあやしい関係に。光栄のサウンドウェアや日本テレネットの新作ソフトはＣＤつき。テクノソフトは新作ソフトでＣＤプレゼント中。日本ファルコムは、なんとオリジナルレーベルを発表。ソフトを買うとＣＤがついてくるっての、ちょっとトクした気分になって、うれしいよね。

新作ソフト

RPG　ウルティマⅡ
PC98、PC88SR、PC88VA、MSX2、X1t・各7800円
ポニーキャニオン　発売日未定

RPG　「ＸＡＫ」サーク
PC9801、PC8801SR・価格未定
マイクロキャビン　３月中旬

WSLG　銀河英雄伝説
PC9801、PC8801SR・価格未定
ボーステック　３月予定

RPG　クレアスター
PC9801・価格未定
ボーステック　３月予定

AVG　私鉄沿線人事件
PC98、PC88、MSX2、X68K・各8800円
クレスト　１月予定

AVG　白と黒の伝説
PC8801、MSX2、FM77・価格未定
ソフトスタジオWING　発売日未定

RPG　ZOIDS2 〜ゼネバスの逆襲〜
MSX2・価格未定
東芝ＥＭＩ　発売日未定

RPG　ダークレイス
PC9801Ⅴ・価格未定
アーテック　４月予定

AVG　天使たちの午後・Ⅲ（仮題）
PC8801・8800円
ジャスト　１月下旬

AVG　デュアル・ターゲット〈第4のユニット3〉
MSX2・価格未定
データウエスト　３月中旬

ACT　熱血柔道
MSX2・6800円
ポニーキャニオン　３月21日

ETC　バルガム・クライシス
PC8801SR・7800円
ビクター音楽産業　発売日未定

ETC　フォートレス
PC9801・7800円
ビクター音楽産業　２月１日

ACT　マラヤの秘宝
MSX2・5800円
ポニーキャニオン　３月21日

RPG　妖怪変紀行　ラスト・ハルマゲドン番外編
PC98、PC88SR、MSX2、X1・各6800円
ブレイングレイ　３月予定

☞引き続き、「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

このごろむちゃくちゃに忙しい。スタミナ・ドリンクの名前をいっぱい憶えてしまうほどだ（おかしな名前が多い）。こういった状況になると、いつも「ああ、タヒチあたりに行って死ぬまでのんびり暮らしたいなー」と思う。かなわぬ夢だ。夢の中でもデバッグだ。

ソフトスタジオWING

新年、あけましておめでとうございます。今年は、1989年ですね、あと10年たつと「ノストラダムスの大予言」の年になります。まぁ、とにかく今年は、新興宗教のゲームを出せるようWING一同がんばりますので、よろしくお願いいたします。　（合掌）

チャンピオンソフト

『Hopper』が、年末発売になりました。女のコが出てきますが、Ｈではないよ。もーＨじゃないソフトをＨ欄にのせないでね。内容は２チームに分かれて、ともだちをばんばんはめるゲームです。さな、みんなではめあいをしよう。みんなで群がってやろう。

T&Eソフト

最近、『サイオブレード』をプレイされているユーザーさんからミョーな電話があるんです。『サイオブレード』を深夜プレイしていたら××の××にあるはずのない××が……ぎゃあぁぁ〜っ！』。ふふふ……それはあなたが疲れているんですよ……ふふふ。

テクノソフト

緊急報告！　あのテクノがとんでもないことを計画しているとの通報が入りました。なんと『新九玉伝』または『サンダーフォースⅡ』を購入した方にもれなく、ＣＤをプレゼントするというのです。詳しくは両作品のパッケージを見てください！　これは一大事だ！

データウエスト

なんと突然ですが、『第４のユニット１＆２』が12月にX68Kで発売されてしまいました。ショック〜!!　とにかくビューチフルなグラフィックに、みんな発狂寸前!!それと『第４のユニット３』のタイトルは、『デュアル・ターゲット』に決定しましたぜ、親分。

デービーソフト

あけましておめでとうございます。お正月に、おもちとみかんを食べすぎて…あとは知らないよっと!!ところで、『パワフルまあじゃん２』は、お正月バージョンのタイトルもあるの。知ってた？　１月１〜３日と日付入力すると、あらあら不思議…なの。ためしてね。

東芝EMI

ウ〜ン今月もネタがない…というのは先月までの事！　お待ちどうさまでした。新作の発表です。タイトルは、『ZOIDS２〜ゼネバスの逆襲〜』だョ〜ン。MSX2で登場いたします。発売日、価格等はまだ未定。いちおう春ごろカナ？詳しくはまた…ヨロシクネ！

日本テレネット

テレネットの創立５周年記念作品『XZRⅡ』、『デス・ブリンガー』どうでしたか？　どうぞプレイした感想をテレネットまで送ってください。皆さんの意見によってテレネットはどんどん成長します。X68K版の『デス・ブリンガー』の発売は２月ごろとなります。よろしく。

日本ファルコム

こたつが恋しい季節になりましたが、皆さんお元気ですか？『ソーサリアン』追加シナリオVol. 3 が発売となりました！今回も笑いあり、感動ありのシナリオばかりでです。こたつから離れて新しい冒険にチャレンジしてみてしてください！

バショウハウス

引越ししました。新住所は、千代田区神田神保町１-39和光第一ビル５Ｆ（Tel 219-6123）。『エメラルド・ドラゴン』は快調に進んでいるが、もうひとつAVGの企画が始まった。仮題は『アシュラ』で、シナリオの濃い大作をめざしている。よろしくねん！

パック・イン・ビデオ

ＰＣ88シリーズ用ミュージックボイスエディタ『歌声人』好評発売中！　システムディスクの他に見本曲３曲を収録したデータディスクを添付。作曲はコード、メロディ、リズムを入力するだけで簡単にＯＫ。さあキミも心にイメージした曲をドンドン作曲してね。

移植ソフト

●蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン（X68000・9800円）
光　栄　1月中旬

●怨霊戦記（PC9801・9800円）
ソフトスタジオWING　1月末日

●怨霊戦記（MSX2・9800円）
ソフトスタジオWING　1月末日

●極道陣取り（PC9801・価格未定）
マイクロネット　3月予定

●極道陣取り（FM77AV・価格未定）
マイクロネット　3月予定

●ザ・キング・オブ・シカゴ（PC9801・12800円）
ポーステック　1月予定

●ザ・マン・アイ・ラブ（X68000・7800円）
シンキングラビット　2月中旬

●死霊戦線2（PC8801SR・価格未定）
ビクター音楽産業　1月下旬

●スター・クルーザー（X68000・価格未定）
アルシスソフトウェア　2月予定

●大海令（X68000・12800円）
アートディンク　発売日未定

●ディガンの魔石（PC8801SR・価格未定）
アーテック　1月予定

●ディガンの魔石（MSX2・価格未定）
アーテック　3月予定

●デス・ブリンガー（X68000・9800円）
日本テレネット　2月予定

●ドーム（MSX2・9800円）
システムサコム　発売日未定

●ハイドライド3　SV（PC9801V・7800円）
T&Eソフト　発売日未定

SOFT EXPRESS

光栄10周年記念キャンペーンしめきりせまる!

光栄では、10周年記念のプレゼントキャンペーン中。PC98やX68Kをはじめ、パソコン、ソフト、テレカなど総額300万円のプレゼント。しめきりは1月末。くわしくはお店のポスターを見てね。

ビー・ピー・エス、テトリスクイズ実施中!

ビー・ピー・エスでは、『テトリス』発売を記念して、パズルになったテトリスクイズ実施中。賞品は8ミリビデオ、CDラジカセなど豪華。しめきりは1月末。お店で応募用紙をもらってね。

アスキー、ウィザードリィ4コンテスト始まる!

アスキーでは、『ウィザードリィ4』終了者に認定証を発行。そのなかでも、グランドマスタークラスの終了者には、各機種先着10名様に名前入りオリジナルジャンパーをプレゼント。パッケージ内の応募ハガキで。しめきりは6月末（必着）。
P78からの記事も見てね。

デービーソフトは、顔面登録そっくりコンテスト!

デービーソフトでは、『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』の顔面登録機能を使って、“誰か”にそっくりな顔をつくるというコンテストを実施中。トレーナー、テレカなどが当たるよ。登録した顔に、自分の顔をむりやり似せたりしてね。しめきりは1月末日だよ〜。

ハートソフト

『死体置場で夕食を』斬新さベスト5。
1赤川次郎原作である。
2息をもつかせぬストーリー展開。
3刻々と過ぎさる時間。
4完全にシミュレートされた人物。
5要請コマンドの採用。
とにかくプレイしてください。

ハミングバードソフト

『ロードス島戦記』で暮れた1988年。89年もやはり『ロードス島戦記』で始まります。PC286ユーザーの第1号を始めとして、終了認定証の申し込みが毎日山のように来ています。PC98以外の機種への気になる移植情報は、来月号の広告を見てね。

PSK

ビクター音楽産業

こちら原宿の街にも新しい年がやってきました。去年は『ディレクター物語』や『やじうまペナントレース』などで、スタッフ一同がんばりましたが、今年はそれ以上のガンバリで、究極のパソコンゲームをめざすことを宣言してしまいます。ジャンジャン!!

ビー・ピー・エス

ただいまBPSでは『テトリス』の発売を記念してテトリスクイズを実施中です。なにしろ賞品が豪華！　8ミリビデオカメラ、CDラジカセなどが合計で483名に当たっちゃうぞ！　詳しくはパソコン店にある応募用紙を見てね。締切は1/31だから急いでねッと。

ブラザー工業タケル事務局

ウーム。とりあえずあけましておめでとうゆーヤツだけ。今年もタケルでは、君たちのアツーイ期待に応えるべく、オリジナルソフトやタケルでしか買えないデータ集なんかを昨年以上に出していく決意を新たにしたのであったりなんかする。今年もヨロシクねっ!!

ブレイングレイ

みなさん、こんにちわ！　なべたです。年中、ブレイングレイでは春です。『妖怪変紀行』は春です。春は、進級・進学・就職シーズン。ブレイングレイも3年生になります。3年生のみなさん、春には『妖怪変紀行』を買ってくださいね。

ボーステック

お正月のはお年玉はまだ残っていますか。SFファンダジーロールの『クレアスター』とSFウォーシュミレーション『銀河英雄伝説』を3月に発売しますので、それまでお金をためておいてくださいね。2年前の『クレアスター』製作中の記事を覚えている人はいるかなぁ。

ポニーキャニオン

ついに完全移植!!　ウルティマシリーズの原点『ウルティマI』が発売です。RPGのバイブル的作品がグラフィック全面書きかえ、BGM付加にて新登場します。『ウルティマV』をプレイするには、とても避けて通れない。魔道士モンディンがキミを待っているゾ!!

マイクロキャビン

また、新しい年がやってきましたね。今年もマイクロキャビンは、みなさんのために、みなさんによろこんでいただけるソフトをじゃんじゃん開発していきたいと思います。今年もどうかひとつ応援よろしくお願いしますね!!　マイクロキャビンは今年も燃えます!!

マイクロネット

えー、まずはあけましておめでとうございます。今年もよろしくお願いいたします。さて！　この号が出るころには、『たんば』が全機種出そろうはず!!　正月番組にあきたら、家族みんなで『たんば』をどうぞ！　『極道』もよろしく。
いきなり六道に堕ちた新入社員

リバーヒルソフト

『琥珀色の遺言』PC98、X68K、PC88、FM77AV、X1、MSX2版全機種勢揃いし、X68K版『殺人倶楽部DX』、CD『JBハロルド・サウンド・コレクション』と共に好評発売中。発足1周年を迎えるJBクラブでは、新会員を随時募集中です。

幻の名作、ついに日本初登場!

ウルティマ I

PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ　5D
MSX2、X1ターボ　3.5D　6800円
PC88VA

ポニーキャニオン ☎03-221-3161

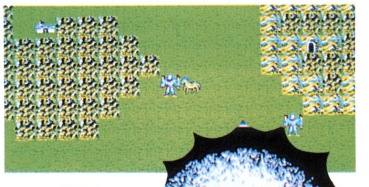
『ウルティマI』といえば、これは、もう、コンピュータロールプレイングゲームの元祖といっていいだろう。日本でも『II』『III』『IV』はかなり人気を集めた。だが、いままでなぜか本家本元の『I』だけは、日本版が出ていなかったんだ。それがついに登場したのである。このリメーク版は、セリフやメッセージを日本語に直しただけではない。グラフィックを、日本の目の肥えたプレイヤー諸君に納得のいくよう描き直してある。オリジナル版では記号みたいだった風景もかなり味つけされた。とはいえ、もともとのグラフィックがシンプル。ダンジョンも見てもらえばわかるとおり、ラインだけで表現されている。もっとも、これが創造力を刺激されるというファンも多い。システムもきわめてシンプル。けれど、世界の広さはとてもそんな昔のゲームとは思えないのだ。大地を歩くだけでなく、船に乗って、海へ。ロケットに乗って、宇宙へ。なかなか変化があるぞ。

さて、『ウルティマ』を未経験のキミのために、ここであらためて、その世界を紹介しておこう。ロード・ブリティッシュ王のもとで繁栄してきたブリタニアをわがものにせんと、悪の魔道士モンデインが、動き始めた。勇者が立ちあがるべきときがきたのだ。まずは各城の王に会って、クエストを受けよう。そして王女を助け、モンデインと対決するのだ。このゲームはリアルタイム。ぐずぐずしてると、食料は減るし、敵の攻撃は飛んでくるし、ボヤボヤはしてられないよ。

まあ、ともかく、レッツ・チャレンジ。コンピュータRPGの基本として1度はプレイしておきたいゲームだ。

ワンポイントチェック

さすが元祖だね。コンピュータRPGのおもしろさがひととおり、このなかには詰まっているぞ。



▲よく見回しながら歩いていないと敵が襲ってくるぞ

▲ガーン！　死んでしまった。お金はゼロで再生だ

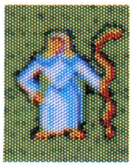
冒険者のためのリクルート案内

武力で戦うか、魔法で道を開くか…。どういう冒険をしたいか考えて、職業を選ぼう。どれを選ぶかで、能力値に変化があるよ。

盗賊

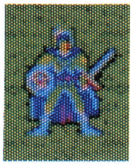
▲素早さが10増える。敵の攻撃を、サッと避けていけるってことだね

僧侶



▲賢明さが10増える。僧侶の魔法もなかなか便利なものが多いんだよ

戦士



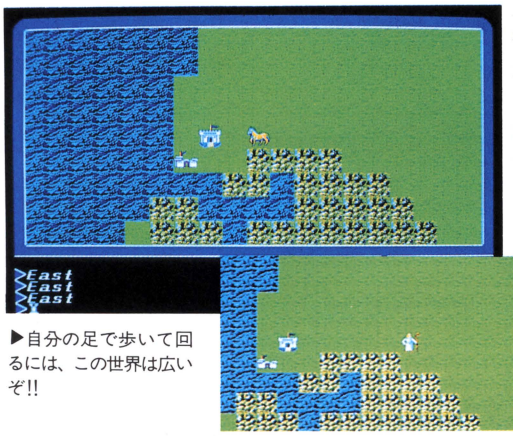
▲強さと素早さが10ずつ増える。とにかくパワーで、敵を倒すタイプ

魔術師

▲知力が10増えるんだ。攻撃魔法をどんどん覚えて、一気に敵を倒そう

冒険者のための観光案内

■フィールド



◀馬を買って、ラクラク旅行。食料の減り方が変わるんだよ

▶自分の足で歩いて回るには、この世界は広いぞ!!

山あり湖あり。フィールドだけでも広くてたいへん。ダンジョンや城、町はしっかり目をつけて、入ってみよう。最初は歩いて回るしかないけれど、お金が貯ったら、馬を手に入れたほうが絶対得だ

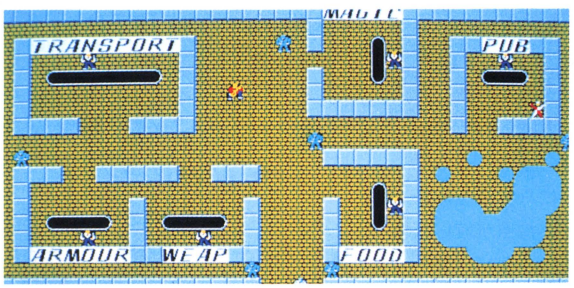
■海

◀よーし、島に上陸だ。まんなかに見えるのは!?

▲ついに船を手に入れた。冒険は始まったばかり、これからが本番だぜ！

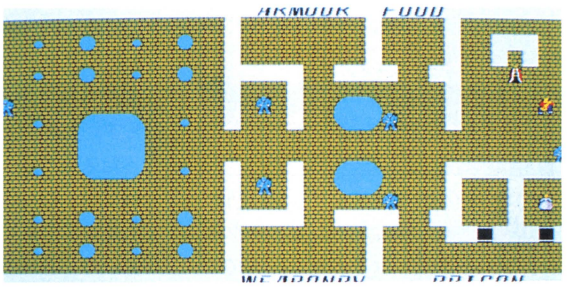
海に出られるようになれば、かなり、活動範囲が広がる。いままで見えてるのに行けずに、気になってた島へも、やっと行けるぞ。海のモンスターは手ごわいのが多いから、用心しながら旅しよう

■町



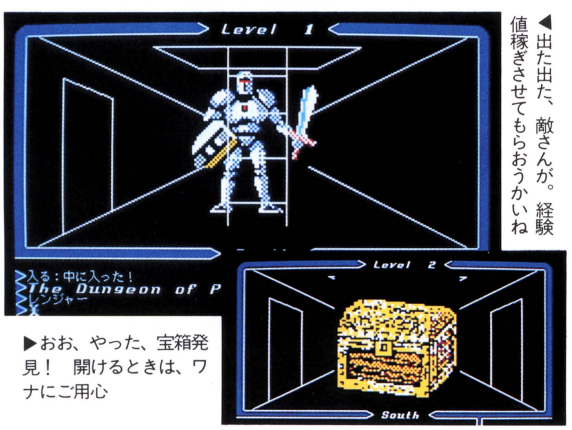
町では食料品、武器、防具などのほかに、魔法の呪文も買うことができるんだ。町のなかには情報もあるから、ちゃーんと、すみずみまでめぐって話を聞くようにしないと、あとで困ることになるよ

■城



お城に行ったら、まず、王座の前へ。王様からクエストをもらうべし。王様は、払う金額に応じて、体力回復もしてくれるよ。王座以外の場所にも情報があるから調べて。道化も気になるしね

■ダンジョン



◀出た出た、敵さんが。経験値稼ぎさせてもらおうかいね

▶おお、やった、宝箱発見！　開けるときは、ワナにご用心

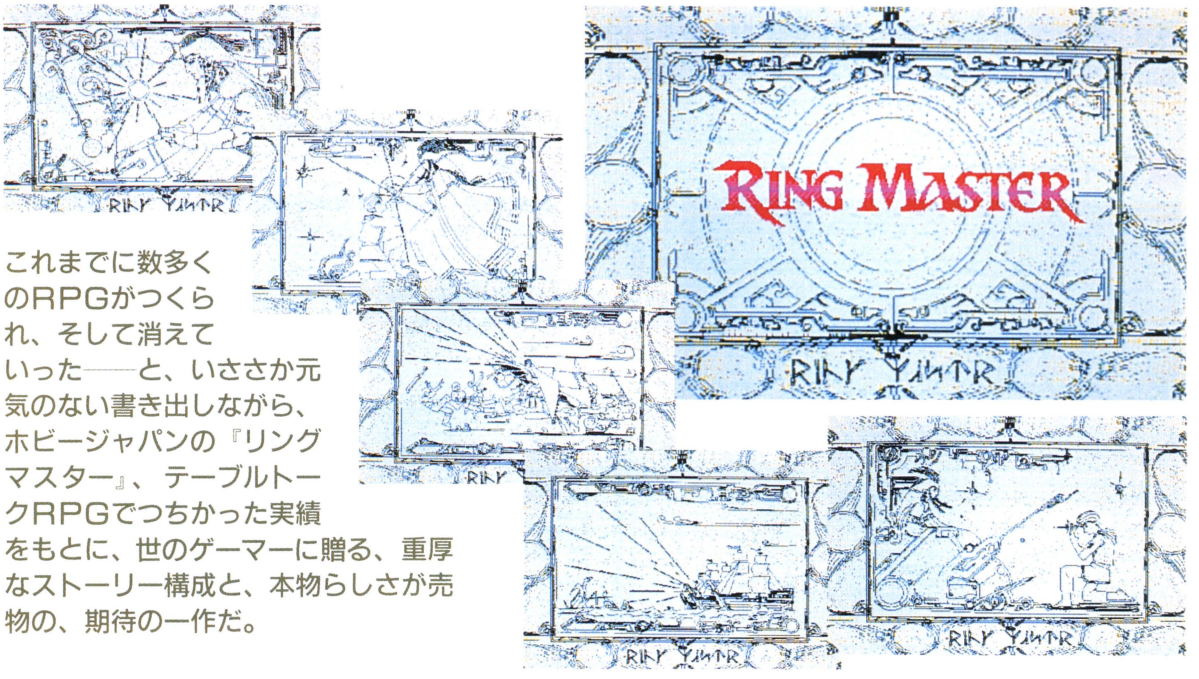
ダンジョンは３Ｄ。ここのなかは情報を得る場所というより、経験値とお金やアイテムを稼ぐ場所だ。３Ｄではうしろや横の敵が見えないから、メッセージに注意して、敵が出たら、素早く振り向こう

■宇宙

◀キミの運動神経が問われる３Ｄシューティング。ガンバ

▶はるかかなたに、地球が見える。思えば、遠くに来たもんだ……

ついに、ここまでやってきた！　宇宙の旅は快適…と思っていたら、なんと、３Ｄシューティングで、敵をバシバシ倒さにゃならんとは。いやはや、バラエティ豊かに楽しませてくれるゲームなのだ



これまでに数多くのRPGがつくられ、そして消えていった——と、いささか元気のない書き出しながら、ホビージャパンの『リングマスター』、テーブルトークRPGでつちかった実績をもとに、世のゲーマーに贈る、重厚なストーリー構成と、本物らしさが売物の、期待の一作だ。

ゲームマスターはコンピュータなのだ！

リングマスター

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 7800円

ホビージャパン ☎03-354-9341

敵を倒しレベルアップに励む、これが現在のコンピュータRPGの一般的なシステムだ。一方でこのようなコンピュータRPGのありかたに疑問を覚えている人も多いことと思う。「生身の人間が1日に何回も戦えるなんておかしい」とか「どーしてコウモリがお金を持ってるの？」とか。

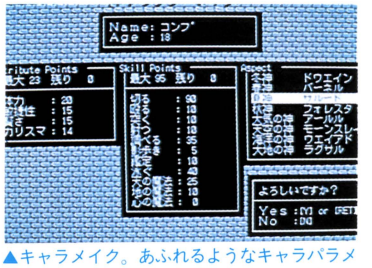
でも安心しなさい。『リングマスター』は、そんなキミたちのためにつくられた作品だ。物語の背景は、フィリアス＝ノギスと呼ばれる国、主人公はリングナイツという戦士階級の一員として数々の冒険を乗り越えていく——と、いうところ。従来のものとさほど変わらぬパターンに見えるが、さにあらず。このゲームの魅力は、奇をてらったストーリーの目新しさにあるのではない。むしろ「いかにRPGを体感するか？」という一点に焦点が絞られている。具体的に言えば、GM（ゲームマスター）のノウハウを意識したストーリー展開や、多岐に及ぶパラメータ。とくに注目に値するのがメンタルポイントに代表されるキャラパラメータ。怪物と戦って勝ったあとは興奮状態に陥るとか、体力が低下しているときはどうしても弱気になる——など生身の人間としてのキャラの心理が的確にシミュレートされている。

その上で幾層にも渡る重厚なシナリオ世界に飛びこめば「気分はもうテーブルトーク」。

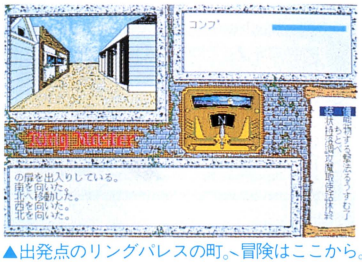
従来のコンピュータRPGにあきたらないキミへおススメの体感RPGだ。

ワンポイントチェック

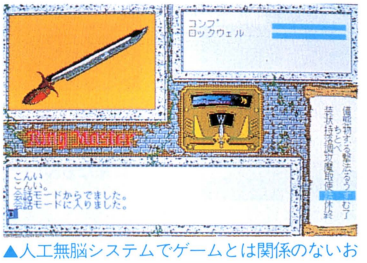
初めてのコンピュータ版ゆえ、ややプログラム技術が未熟。とはいえ、その見返りも多いのは事実！



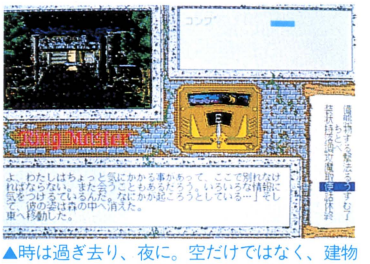
▲キャラメイク。あふれるようなキャラパラメータなのだ。守護神まで設定されている！



▲出発点のリングバレスの町。冒険はここから。通常はこういった3Dの視点で進行する



▲人工無脳システムでゲームとは関係のないおしゃべりも楽しめる。しゃべる剣もいるぞ！

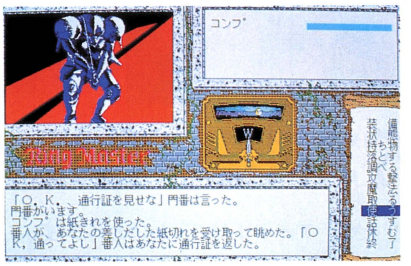


▲時は過ぎ去り、夜に。空だけではなく、建物からもれる明かりも夜の雰囲気を盛り上げる

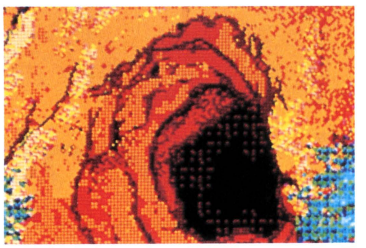
冒険につぐ冒険をこなし、一人前になってくれ！

というわけで、いよいよ冒険の始まりなのだ。これまでリングナイツの学校で習ったことは、とりあえず忘れよう。机上の空論はサラリと捨てて、酸いも甘いも噛み分けた実践的冒険者（略して実冒!?）に成長するはずだ。さあ、それではそろそろ出発しよーじゃないか！

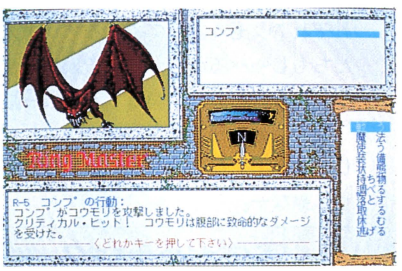
▲そもそものキッカケはこの鍛冶屋。武器が届かなくなった原因をさぐってほしいと、錆びた剣と通行証をくれた



▲門番。らしくないけどやっぱり門番。通行証を見せないと通してくれない。ワキ役のくせに立派

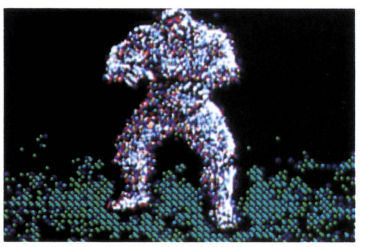


▲原因をさぐるべく、一路洞窟へ。フッフッフ。洞窟を見ると、ついつい性格が変わるワタシです（どーいう性格しとるんじゃ！）

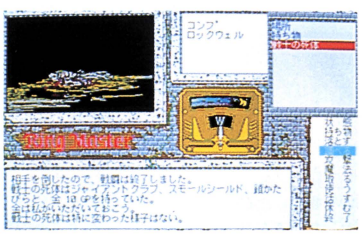


▲突然コウモリのヤツが、生意気にも襲いかかってきおった。クセになるから痛い目に合わせておこう

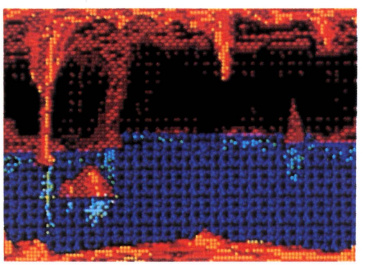
▲洞窟を歩いていると仲間になってくれるロックウェルという男。こいつ、主人公のワタシよりもいい装備をしているんだぜ！



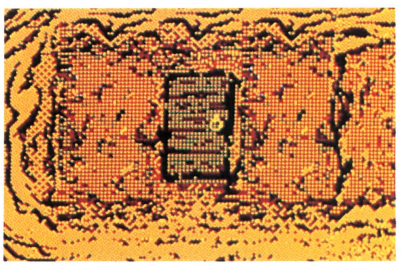
▲トロウルの戦士と会う。やはりインテリのワタシとは気が合わない。ロックウェルも手助けしてくれるし、やっつけた



▲死体を調べて、ジャイアント・クラブ見～っけ。高く売れるんだぞー！　儲けじゃ



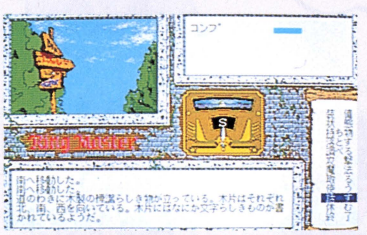
▲洞窟のなかに湖あり。ここでは泳がなくてはならないのじゃ。湖の底にはお姫さまが眠っているのだ――というのは真っ赤なウソだ



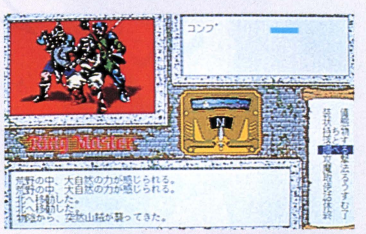
▲ぬわんと、ひょっこり隠し扉を見つけちゃったよう！　なかに何があるのか、楽しみなのじゃ！

さて行く手に何が待ち受けているか――リングナイツの腕が鳴るぜ！

とりあえず第1回目の冒険を終了。フィリアス＝ノギスを旅しよう。道しるべをよーく見て、町から町へ、旅から旅へ。この旅が終わるころ、キミはグンと成長した自分を見い出しているはず。ただし、暗い夜道のひとり歩きは危険だからね。くれぐれも注意するよーに！



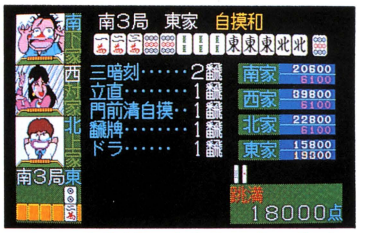
▲冒険終了後、晴れて広大なフィリアス＝ノギスを歩く。うーむ、これが有名な道しるべ……



▲キミたちがウワサの山賊。やっぱりここは印ろうを出すしかない!?　ひ、控えい！（ウソ）

マージャン。それは、狂気の嵐を呼ぶゲーム。マージャン。それは、キミのアーバーぶりがモロに出てしまうゲーム。『ぎゅわんぶらぁ自己中心派3』がキミをまた、悪夢の泥沼へ誘う。はまれ、はまーれ、タコマージャンに、キミもはまるのじゃー！

もっと、もーっと、タコになーれ！



▲ゲームのやり方はいままでのシリーズのものとまったく同じ。今回はフリー対戦モードのみ

ぎゅわんぶらあ自己中心派3
望郷さすらい雀士編

PC8801SRシリーズ 5D 6800円
ゲームアーツ ☎03-984-1136

諸君、お待たせ！ 『ぎゅわんぶらあ自己中心派3』の登場であーる。今度は望郷さすらい雀士編と銘うって、また、また、へんてこりんなキャラクターたちがズラーッと、10人勢揃い。1と2を持っていれば、なんと34人のキャラクターのなかから対戦相手を選べるっちゅうこっちゃ。

今回のキャラも、宇宙人だの、妖怪だの、アイドルだの、わけのわからんメンツばかりじゃ。しかし、注目すべきは、ついに日本タコ友の会会長片ちん大王が現われたことであろう。日本中をタコで埋めつくしてしまおうという、おっそろしい、野望の持ち主なのだ。これはまた、一段と、腕がなるっちゅうもんじゃ。

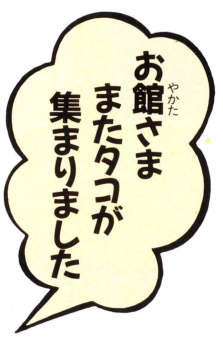
▲最終得点を教えてくれる女の子も3代目。おなじみのタコ度チェックもしっかりあります

最初のキャラ紹介は、チャーンカ、チャカ、チャカ♪ と、演歌風ミュージックにのって、かわいい女の子がそれぞれのクセを語ってくれるぞ。本人たちもしゃべるのだが、宇宙人の場合などは、代わりに（語り：石坂浩一）。

さて、そろそろ勝負と参るか。しかし、とんでもないマージャンになりそうじゃなー。

ワンポイントチェック
この3でキャラクターのタコ度はますます上がった。個人的には、早乙女牌のお嬢様ぶりを推薦！

新たなるマージャン戦士(!?)10人、これが恐怖のメンツ衆じゃあ



ジニアス斉藤

▲セオリーを越える野性の勘が恐ろしい相手だ

早乙女 牌

▲財閥の令嬢だ。上品なマージャンが基本だが…

哭きのカバ

▲やたら哭くが、それで自分のツキを上げるのだ

武田 霞源

▲学生ゆえの財力の弱さが唯一の弱点であろう

宇宙怪獣カラポン

▲実は機械じかけのモンスター。だから一哭き

E.T.

▲ルールを覚えてる最中だが、覚えたら恐い敵だ

ケケケの北郎

▲目玉の親父の進言が引きの弱さをカバー

CHON²

▲マージャン界のアイドル。はっきりいって下手

片ちん大王

▲日本タコ友の会会長。タコ度はそれほどでも…

ババプロ

▲チンイツで上がるのを生きがいとしている男

さらわれた恋人を追って時の彼方へ…

『時空の花嫁』は、広い年齢層を対象にしたとっても夢のあるソフト。制作は『シュヴァルツシルト』でシミュレーションにも実力を発揮した工画堂。アイデアとギャグとノリにあふれるこのゲーム、ソフト界に新風を吹き込むことマチガイなし！

SOFT EXPRESS

時空の花嫁

PC8801SRシリーズ　5D　7800円
工画堂スタジオ　☎03-353-7724

ゲームをスタートすると、まず目につくのはグラフィック。明るい色彩で描かれてるし、とってもカワイイ。視覚的な部分に力をそそいでいるのが十分伝わってくるのだ。

『時空の花嫁』には、そんなグラフィックをちりばめたイベントが約100シーンもある。だからゲームもカワイイ＋コミカルな雰囲気。この〝絵〟のためにゲーム買っちゃお！　という人もいるかも。それもわかるなぁ。だって原画は本職のアニメーターさんなのだ。

ゲームシステムの方はというと、アドベンチャー風のＲＰＧ。タイムパトロール隊員のケンが、過去へさらわれた恋人を救うため過去へ跳ぶ、というのがストーリー。けっこう冒険活劇してるね。

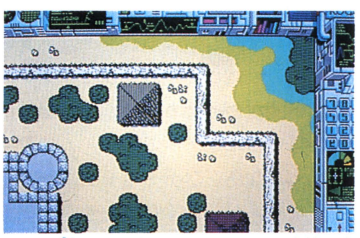
お話の進行は、ゲームのウリともいえるイベントをこなす形で進む。だからアドベンチャー風のＲＰＧってわけ。おまけにどんでん返しの連続でゲームにアキるヒマもないぞ。

ただコミカルだけじゃない。新しい経験値の概念も導入。１度ある行動に成功すると、つぎからは同じ行動が容易になる。つまり〝慣れる〟んだ。

この新しいタッチのＳＦファンタジーで、いままでにない感覚のゲーム体験を味わおう！

ワンポイントチェック

このソフトタッチのイラストはゲーマー以外にもウケそう。ユーザー層が広がるキッカケになるか？

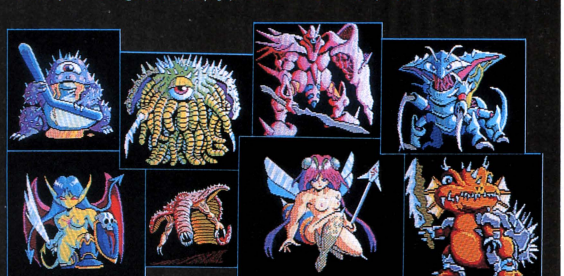


▲マップもソフトタッチのイラスト。意外と広いのだ。イベントはどこかな……

▲さぁて、イベント発生。払うべきか払わぬべきか。キミならどうする？

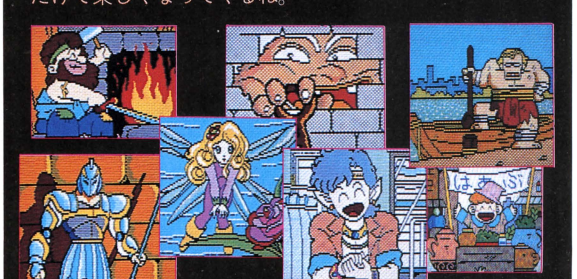
モンスターといえどもコミカル！

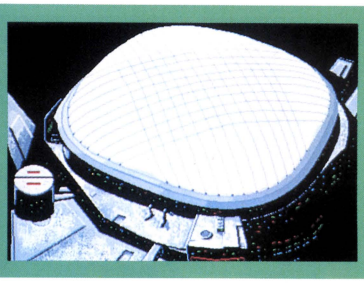
ケンの恋人クミコがさらわれたのは、16世紀のロデラーン。そこにはこんなモンスターがウヨウヨ。だけど、モンスターのなかには倒すのがかわいそうなヤツもいるね。



ノリのいいイベントを楽しもう！

イベントはこのゲームの命。決して読みとばしたりしてはイケナイ。パステルカラーのグラフィックも、見てるだけで楽しくなってくるね。





アクションゲームタイプの野球のゲームは多いが、そのなかでもっとも人々をエキサイトさせたのはファミコンの『ファミリースタジアム』ではないだろうか？そのファミスタがついにゲームアーツによって、PC88VAに移植されたのだ！

あのファミスタの感動がいまVAによみがえる！

ファミリースタジアム
ペナントレース版

PC88VA 5D 6800円
ゲームアーツ ☎03-984-1136

それにしても、ファミスタの初代が登場してから、ずいぶん、時間がたったものだ。出た当時は本当にいろんな人がこのゲームに夢中になったなあ。ファミスタダコができてしまう人がいるくらいだから、相当なものだ。

しかし、そんなヒットゲームがパソコンにいつまでも移植されないわけがない。そして、登場してきたのが、このＶＡ版ファミスタというわけだ。

ゲームの基本システムはオリジナルのファミスタと変らない。ポッカリリーグとピッカリリーグのふたつのリーグが、現実をもじったチームで構成されている。それに加えてオリジナルにないＸチームというのもあるが、これがゲームアーツチーム。ユニフォームはハデハデ。バットを振ると、スターウォーズのレーザーソードのような音をたてる。ゲームアーツはこんなメダちたがりが集まっているのかなあ？

そして、ゲーム全体のデキはというと、これまたオリジナルに優るとも劣らないものなんだな。さすがにスプライト機能をはじめ、アクションゲームをつくるのに有利な機能を持ったＶＡならではという感じ。

これからも、もっとＶＡのゲームができてくるといいのにな。ゲームアーツに期待しようっと。

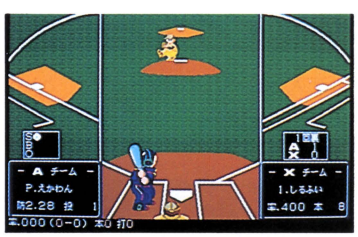
ところで、ファミスタをプレイしていて楽しいのはふたりプレイで遊ぶとき。それなのにＶＡでは、とがっかりする必要はない。なんとゲームアーツはこのゲームのためにジョイスティックふたつを使えるデュアルジョイポートを開発したのだ。やってくれるぜ！

ワンポイントチェック
ファミコン版を忠実に再現。そして、デュアルジョイポートでのふたりプレイは見逃せない！

▲試合の結果がとても細かく報道される新聞。さりげなく『ヴェイグス』の宣伝が……

▲リリーフピッチャー選択。ファミコン版よりピッチャーが多いのに注目

▲外野に球が飛んだところ。ファミコンよりは劣るにしてもかなりスムーズなスクロールだ



▲バッターボックスはＸチーム。ユニフォームのラインがアナログで色の濃淡が変るのだ！

これがペナントレースモードだ

▲ペナントモードの選択画面。バリエーションのあるプレイが楽しめる

▲１日の試合結果を教えてくれるニュース。アナウンサーも本当にそれらしい

▲ニュースの最後の天気予報。なんと、“明日は・・・”と実際にしゃべるのだ！

田淵幸一監修による野球ゲームが、ビクター音産から登場！　内容は細やかに試合を展開しながらも、130試合を戦うというハードなもの。チーム優勝とMVPのダブルクラウンを勝ち取れ！

野球ゲームがここまで進化！

やじうま ペナントレース

PC8801SRシリーズ　5D
PC9801シリーズ　3.5D　7800円
ビクター音産　☎03-423-7901

このゲームは、たったひとりの選手をきたえあげてゆくゲームだ。書きまちがいでもなんでもなく、たったひとりの選手のみである。そしてペナントレース全130試合を戦い抜き、MVPの受賞を得ることが目標。

うーん、書いててトリ肌が立ってきたぞ。なんて壮絶なゲームなんだ。

しかもゲームは、選手をつくるところから始まる。その選手を試合に投入したり、練習モードで練習させたりして、能力を上昇させてゆくわけ。でも、ときにはデッドボールをくらってダウンしてしまうなんてこともあるぞ。

いちおう、チームの全員を操作して遊びたい、という人のために「ふたりオープン戦」モードも用意されている。だが、はっきりいってあまりおもしろくないし、第一、邪道である。このゲームのシステムは、あくまでペナントレースを再現するためにデザインされているのだ。

でもひとこといわせてもらうと、試合中プレイヤーが野手だと、することがほとんど何もないんだよね。これはちょとさみしいなあ……。

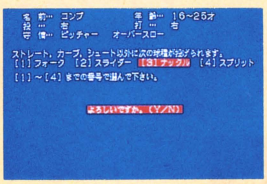
ワンポイントチェック

試合の展開はやや地味。1試合に15分位かかるのを130試合もこなすのはつらい。発想はいいのだが。

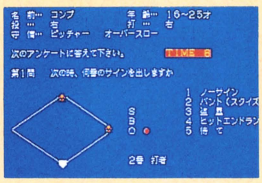
選手をメイキング!!

ゲームを買って最初にすることは、まず選手をつくること。ここでの結果が選手データとして試合に反映されるので、慎重を期すべし。

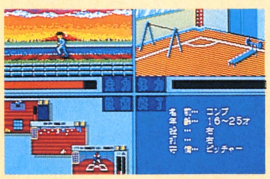
◀入団希望の球団を決めよう。（セのみ）



◀名前、年齢、投、打、守備位置を決定



◀クイズとアンケートに答えるのだ



◀走力、体力、技術のテストだ。がんばれ！

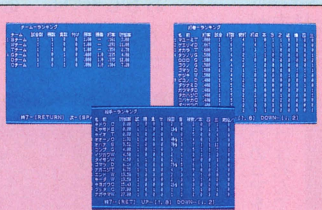
晴れて入団なのだ！

さあ試合だ！

▲試合中は監督として采配を振ることができる。スタメン決定、選手の交代、代打などはすべてキミの判断しだいだ

ペナントレース本番！

ランキングは？

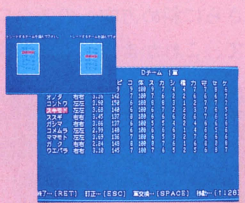


▲自軍のチームが試合中は、他のチームだって予定どおり試合をしている。1試合ごとに投、打、チームのランキングはまったく変化してしまう。上位をねらえ！

選手の編成は？

▲各選手データも精密！　選手の特徴をしっかりつかまないと、ペナントレースを勝ち抜くことはできない。ローテーションも対戦相手を良く見て考えようね。自分の選手も練習で能力をみがけ！

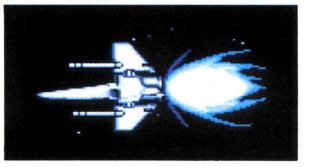
トレードは？



▲投手対投手、打者対打者の1対1トレードができる。チーム優勝を目指すならトレードを有効に使おう

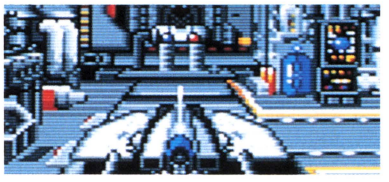
MSX2+専用シューティング、が出たぞっ！

宇宙暦01、2876――最大最後の戦いが、いま始まろうとしていた。未知の知的生命体が、かつてない規模と速度で、銀河系を侵略してきたのだ。もはや一刻の猶予もないこの事態に直面した宇宙連邦軍は、かつての名機「ストーミーガンナー」の復活を決定した！　「ストーミーガンナー２」出動だ!



レイドック 2

MSX2+　3.5D　6800円
パナソフトセンター　☎03-475-4721
（開発・T&Eソフト）



キャラクターが、スクロールが、１ドット単位で動くシューティングとして絶賛された、あの『レイドック』シリーズの最終バージョンが、最新鋭ハード“MSX2+”専用で登場したのだ。そいつが、この『レイドック２』だ。もちろんグーンと内容は充実しておるのだゾ。なんたって「ラストアタック」ってサブタイトルもついてるくらいだしネ！

さてさっそくゲームスタート！　と、その前にプレイヤーの登録をしよう。ひととおり手続きが済んだら、プレイヤー数とスタートエリア（進んだエリアのひとつ前までセレクトできる）を選んで、いよいよ戦闘開始だ。

縦スクロール面３ステージのほかに、横スクロール面が５ステージ、２画面分のデカキャラ登場面が２ステージ、そしてなんと12画面分の超ド級キャラ面……と、圧倒的スケールの構成だ。さらに斜め方向へのスクロールもあって、これがまたドット単位で超なめらか！　もうシリーズ伝統の技術なのだ。

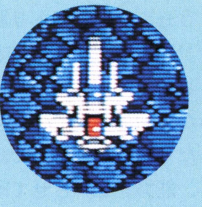
◀縦スクロール面だけど、斜めにも鮮かに動くのだ

▶横スクロール面。壁やツララに注意しろ！

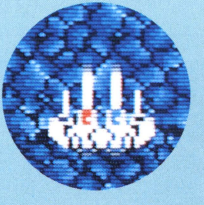
レベルアップによるオプションウェポンの増加や、２Ｐプレイでのドッキングは、バッチシ前作どおりだよ。

歴史家ノゥーモ・ビゴダによれば、これは宇宙戦史最大にして最後の戦いという。宇宙大佐の称号を目ざして、ハデに戦ってくれい！　意外な結末がキミを待っている……かもしれない。

2Pでドッキング



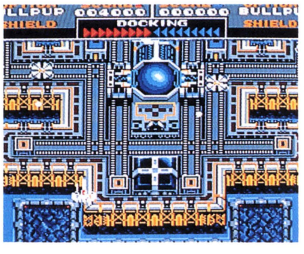
▶タテ合体の形態なのだ。操縦はどちらかのプレイヤーに委ねられる



◀こっちは横合体。オプションウェポンも、合体するとパワーUPするよ

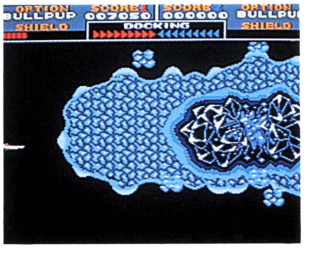
ワンポイントチェック

２Ｐでプレイしたほうが圧倒的におもしろいし、進みやすい。単独では２連射なのでかなりツライ。



◀１ステージのボスだ。中心のコアを地上弾でアタック！

◀３つのコアを破壊しないと、こいつは死んでくれない



◀これがウワサの、２画面分もあるデカキャラ……の半分

SOFT EXPRESS

原作同様、テンポよく進む展開が魅力のAVG!

赤川次郎原作の同名小説をゲーム化したのがこの作品。ストーリーは原作に忠実だけど、「時間」というパソコンならではの概念を取り入れているおかげで、原作を読んだ人にも十分に楽しめるようになっているんだ。はたしてキミは、この連続殺人事件の真相を知ることができるかな?

死体置場で夕食を

PC9801シリーズ　5D　9800円(2HD4枚組)
徳間コミュニケーションズ　☎03-591-9161
(製作・ハートソフト)

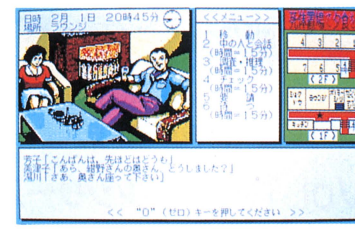
紺野芳子は男性週刊誌のカメラマン。つい先日、結婚式をあげたばかりで、現在は新婚旅行の真っ最中。だんなの洋一と車で出たのはいいけれど、途中で猛吹雪にあってしまい、ほうほうの体で偶然に見つけたロッジへと飛び込んだ。そこで殺人事件が起こるのも知らずに……。

とまぁ、ストーリーはこんなふうに始まる。原作同様これから第2、第3の殺人事件が起こるんだけど、プレイヤーは芳子となってそれを解決すべく行動することになるのだ。

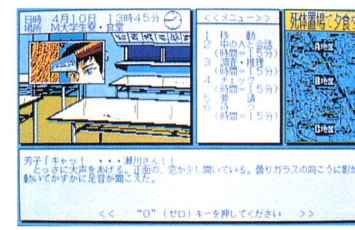
さて「時間」という概念のことだけど、これはゲームに登場する人物が現実同様、自分のリズムで生活しているってことなんだ。つまり、ある時刻にはAという場所にいた人が15分後もそこにいるとは限らないってこと。このゲームには章ごとに制限時間が用意されているんだけど、すれちがってばかりいると、あっという間に時間がなくなってゲームオーバーになっちゃうゾ! このへんが小説とはちがうところで、原作を知っていたって解けるとは限らないワケ。1番難しい難易度5では余分な行動が即、ゲームオーバーにつながるから、1度解いた人でも最短手順に挑戦するという楽しみがあるのだ。はっきりいって手ごわいぜ!

ワンポイントチェック

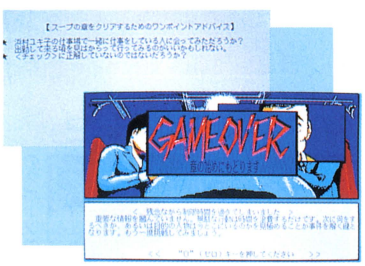
難易度を制限時間の長さで変えられるというアイデアはいい。が5段階は不用。2段階で十分かな。



▲ゲーム前半は、ロッジの中が舞台。1Fにあるボイラー室が第1の殺人現場なのだ



▲後半は舞台が街へと移る。遠い地区へ行くのにはそれだけ時間がかかるからよく考えて!



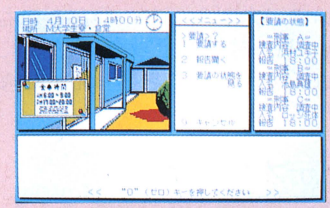
▲残念ながら制限時間内にクリアできず、ゲームオーバーになっちゃった。でも、アドバイスしてくれたから次回はクリアできる……かな?

このゲームにはこんなコマンドもあるんだ

事件を把握しているかな?

▲各章の終わりには、このようにクイズ形式のチェックが待っている。全部の問題に正解しないとつぎに進めないのだ

3人の刑事を上手に使おう



▲ゲーム後半では、3人の刑事に協力を要請することができる。画面の右上にあるウィンドウにそれぞれの行動がでているのが分かるかな? 報告の入る時間をちゃんと覚えておかないと、時間を無駄に費やすことにもなっちゃうゾ

レトロがもてはやされるのは、古いがゆえの新鮮さと良いものはヤッパリ良いという認識。それを証明してくれるのが『コナミ・ゲームコレクション』。古くてもオモシロイものはオモシロイ。そんなコナミの主張が聞こえてきそうだ。

レトロだって、こんなにオモシロイ！

コナミ
ゲームコレクション
MSX 3.5D 4800円
コナミ ☎03-264-5678

『コナミ・ゲームコレクション』は、そんなコナミのスゴさを再認識させてくれる超お買得ソフトだ。なにしろ、Vol.1からVol.4まで、各5作のゲームが入って4800円。当時、欲しくても買えなくて、涙をのんだあのゲーム（人によってちがうと思う）も入っているぞ。

さらに、単なる寄せ集めゲームでないところがもっとスゴイ。『王家の谷』はオリジナルマップだし、入っているゲームすべてが、『スナッチャー』付属の音源カートリッジに対応（これがなくても動くよ）している。

結論は、1枚で5倍楽しめるディスクってことだな、ヤッパリ！

ワンポイントチェック
1枚で5種類のゲームができるってのは、本当に画期的なこと。買って、損はないゾ!!

コナミって、スゴイと思う。なにがスゴイかっていうと、まず出したゲームの量がスゴイし、それがことごとくヒット。きわめつけに、いまプレーしてもおもしろい！

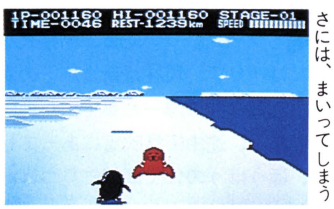
Vol.1アクションシリーズ

Vol.1は、のちにコナミを代表するキャラになったペンギンやポポロン3部作のポポロン、カンフー、王家の谷とシリーズ化されたアクションゲームのオンパレードだ。

『魔城伝説』

◀画面の美しさには、いまでも目をみはる

『けっきょく南極大冒険』



◀ペンギンのかわいらしさには、まいってしまう

『イー・アル・カンフー』

◀アチョー！って声は流行語になったネ

『イーガー皇帝の逆襲』

◀『イー・アル・カンフー』の続編

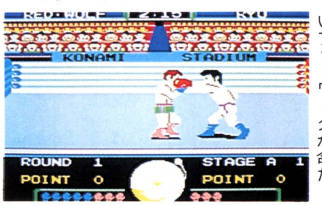
『王家の谷』

◀昨年、続編として『エルギーザの封印』が発売

Vol.2スポーツシリーズ

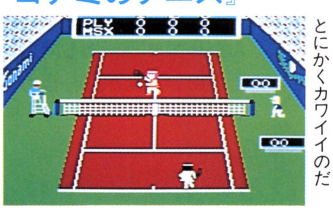
Vol.2は熱血スポーツゲーム集だ。ついつい力が入っちゃうんだよね。『ハイパーオリンピック』のために、ジョイスティックを買った人は多いハズだ！

『コナミのボクシング』



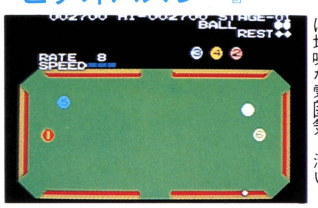
◀ボクシングはキレのよいフットワークが命だ

『コナミのテニス』



◀ボールボーイの動きがとにかくカワイイのだ

『ビデオハスラー』



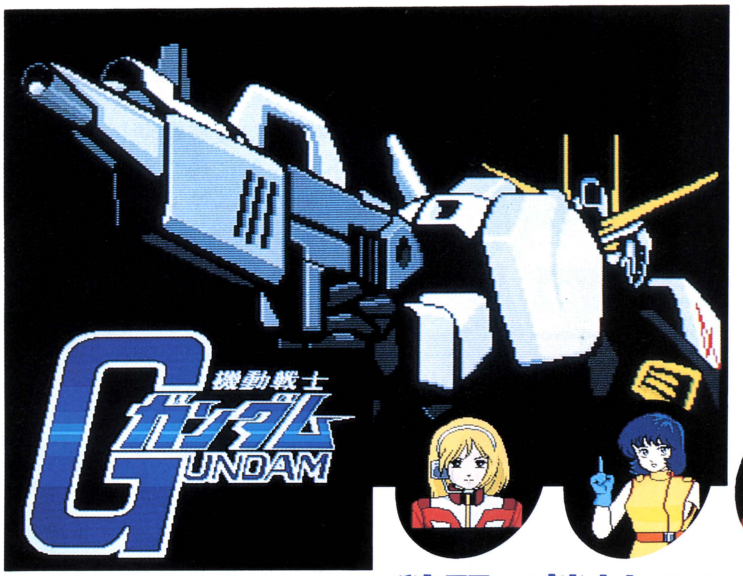
◀コナミのゲームにしては地味な雰囲気。渋い

『ハイパーオリンピック1』

◀腕力や脚力よりも、指の力が必要なスポーツ

『ハイパースポーツ2』

◀タイミングは、すべてのスポーツの基本だね



はっきり言ってこれは『機動戦士ガンダム』のシミュレーションゲームなのだ。だからって、そう難しく考えることはないぞ。モビルスーツと武器の選択・パラメータの設定・対戦相手とステージのセレクト——たったこれだけでエキサイトしてしまえるのさっ！

戦闘は機械まかせの決闘ゲーム！

MSフィールド
機動戦士ガンダム

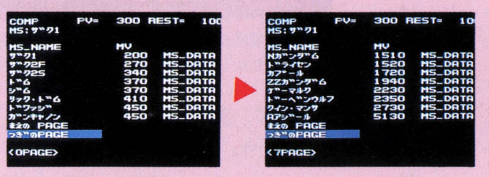
MSX2　3.5D　6800円
ファミリーソフト　☎03-924-5727

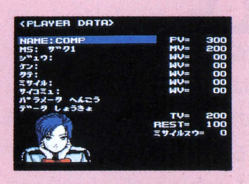
キミはキャラをつくるだけ、戦闘プログラムなんかのめんどくさい操作は、ぜーんぶマシンがやってくれる。と、まあ気軽にモビルスーツバトルが楽しめるソフトが出たぞ。難しいことはいっさいヌキ、それでいて奥が深い、シミュレーションゲームの入門版って感じなのだ。

ディスクを立ちあげてメニュー画面が出たら、まずはコンストラクションモードでキャラをつくろう。名前を登録したあと、ひととおりの手続きだ。詳しくは右を見てね（ちなみに最初は「ザク１」か「ザク２Ｆ」しか選べない）。

データが登録されたら、さっそくゲームを始めよう。きみのモビルスーツと他のモビルスーツを対戦させるのだ。対戦相手はコンピュータ70人か、ディスクコピーやパスワードで入力した10人だ。

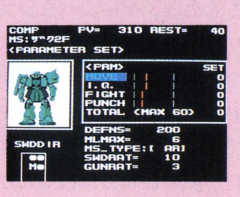
モビルスーツ選択はバランスが命！





モビルスーツの一覧表をザーッと見てみると、あるわあるわ、初代の『ガンダム』から最新作『逆襲のシャア』に至るまで、超細かいのだ、これが。武器もそれに負けず劣らず、銃から剣・盾・ミサイル・サイコミュに至るまでさまざま。

武器の選択はモビルスーツによって制限があるので、念のため。また、パラメーターの振りわけも重要なポイントだ



さあ、あとは見ているだけ。自分のモビルスーツが勝つように、応援してやってくれい！

モビルスーツ値（ＭＶ）と武器値(ＷＶ）によって、モビルスーツのランクが決まる。対戦相手がコンピュータで、さらにランクが自分より上のとき、勝てば自分のＰＶがアップするんだ。ＰＶを上げたかったら強いヤツと一戦まじえること（ムチャはせんよーに）。

ワンポイントチェック

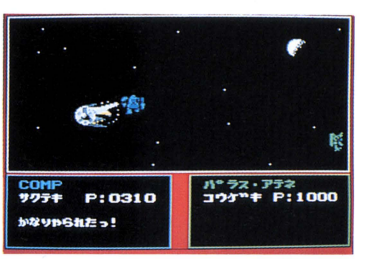
ステージが多彩なのはいいけど、戦闘シーンがトロい。気長に観戦しないと勝負がつかないよ。

ステージ選択だって、戦略のひとつなのだ

対戦の舞台（ステージ）は、なんと30シーン。モビルスーツの特性をよく考えて選ばにゃいかんのである。

落し穴や地雷を回避できるか、障害を通過できるかなどは、すべてマシンの能力値しだいだ。

▲川での戦闘？　いーえ、じつはこれはスペースコロニーのなか。地上とは条件がちがうぞ



▲やっぱ、やりたいのは宇宙戦闘シーン。しまった、ダメージをくらってる！

今月の1本！

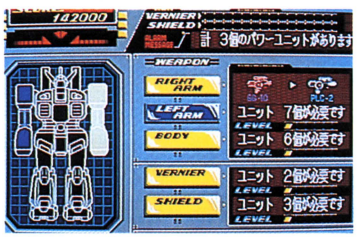
ややこしい技を駆使しなくても、ストレートにぶつかっていける。そんなシューティングをとつくられたのが、この『ヴェイグス』。素直に楽しめる、システムのシンプルなゲームだ。だが、その分、主人公であるロボットの動きは細やかでお見事！

Simple is best! これぞ、シューティング

ヴェイグス

PC8801SRシリーズ　5D　7800円
ゲームアーツ　☎03-984-1136

もう、たびたび紹介してきたゲームだから、ストーリーは、省かせてもらうよ。このゲームの特色は、話の背景よりも、シューティングの爽快感が十分に味わえるところにあるんだ。だいたいゲームアーツがつくるものは、ゲームバランスがいい。最初はやさしく、入門しやすく、少しずつ、難しさがアップしていく。やっていくうちに敵の動きのパターンが読めてきて、対抗していけるようになるんだ。変にひねった技なんかいらない。そして操作性がまたグッド。こちらの指の動きにパッと対応して、動いてくれるから、気持ちいい。これだけの大きさのキャラが思いどおりに、なめらかに動いてくれるのは、感激だね。



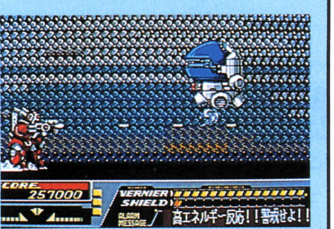
▲ほっ。補給部隊と会えたぜ。ユニットの数は成績しだい。どこをパワーアップしよう？

さーて、実際にヴェイグスで戦ってみようかね。丈夫なロボットだから、ちょっとやそっと壊れたって、まだゲームオーバーにはならない。とはいえ、頭が飛べばセンサーが、右腕ならビームシステムが、左腕ならフィールドパンチが作動不能に陥り、だんだん攻撃がしにくくなっていくぞ。ただ、面をひとつクリアすれば補給部隊が待っていて修理してくれるんだ。このとき、パワーアップもできるよ。

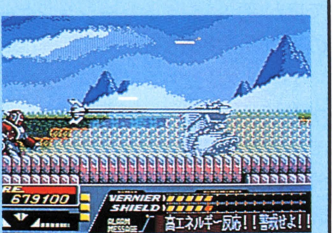
それでは、快適なシューティングを、さっそく試してみておくれ。

おっと、ボスキャラだ！

空を飛びまわって攻撃してくる奴、腕を伸ばして攻撃してくる奴、それぞれに個性的な敵たちだ。



▲宙を飛びまわって、水平と斜め上下の三方向に1度に弾を撃ってくるのが恐い



▲グィーンと伸びてくる、この長い腕がくせもの。手の先が当たると大ダメージ！

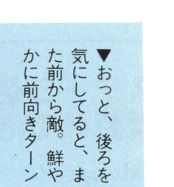
蝶のように舞い、蜂のように刺す

この、ヴェイグスの華麗なる動きを見よ！
キミも華麗なるキー操作を体験してくれ。

▼ビームライフルで攻撃！　長距離からでも敵をとらえて破壊できるぞ

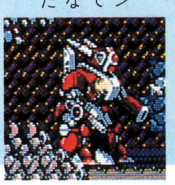
▼胸からバルカン砲を発射。キーで上へ下へと好きな方向に撃てるんだ

▼背後から敵が来た！　後ろを振り向いて、さあ、打ち倒してやれ！



▼おっと、後ろを気にしてると、また前から敵。鮮やかに前向きターン

▲エネルギーを充分貯めておいて、いっきにジェット・ジャンプだ！



▲しゃがみこみ、低い姿勢で、頭上の敵を避けつつ、突進じゃー！

▲敵が近くにいればパワーパンチ。その破壊力は、最高に強力なのだ

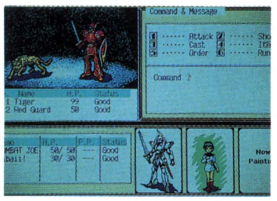
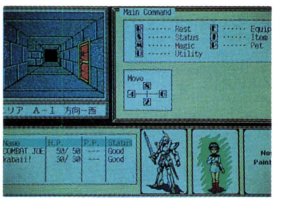
サイエンス・ファンタジーRPG参上

アルビオン 白亜の騎士伝説

PC9801シリーズ／X68000　5D／3.5D　9,800円(予)
カオス　☎06-371-2710

ここはコンピュータが神として君臨する世界。ひとびとは神の正体を知らず、神官を通じて授けられるテクノロジーを、魔法のように思っている。そこへ、ひとりの神官の野心が破壊の神を暴走させてしまった。

世界の広さは16×16×40と『M＆M』なみ。生物兵器や戦闘機相手に、戦おう！

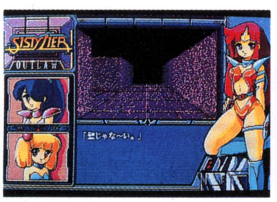
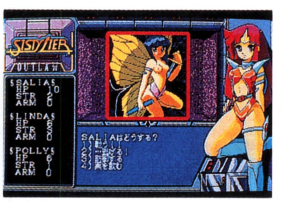



敵も味方もかわいい女の子ばかりよ！

システィライアー

PC8801SRシリーズ／X1ターボンリーズ　5D　4800円(通販のみ)
パソケット　☎03-842-6462

女の子だって、ＲＰＧで、戦えるわよ。敵も、そうなんだもん！　わたし、友達ふたりと一緒に、セピア姉さんを救いに行くの。セピアは女優で、滅びかけた母星タルディナの復興キャンペーン映画のロケに出かけたきり帰ってこない。大スターが行方不明なのに、誰も助けに行かないのよ。ひどいわ！

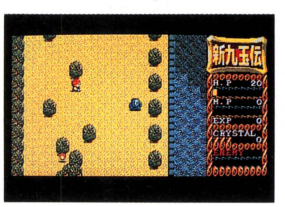



龍鬼がふたたび、よみがえったのじゃー！

新九玉伝

PC9801シリーズ／PC8501SRシリーズ／X1ターボ,MSX2　5D／3.5D　8800円／7800円
テクソフト　☎0956-33-5555

せーっかく“ちんねん”と“そんねん”が、９つの玉を集めて封印したっちゅうに、また、それを壊したヤツがいる。困ったもんじゃ。で、おぬしの出番。こんどの出発点は外国でのう。敵は妖怪もおるのじゃが。まずは、王様から壊れた玉をひとつもらい、双子の坊主を訪ねてみんしゃい。



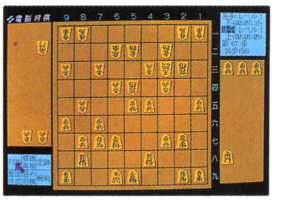
SOFT EXPRESS

電話回線で通信対局までできる本格将棋！

電脳将棋

PC9801シリーズ　5D／3.5D　9800円
コナミ　☎03-264-5678

将棋をこれから学ぶあなたも、対戦相手が物足りないプロ級の腕前のあなたにも、コンピュータの強さは自由に設定できます。



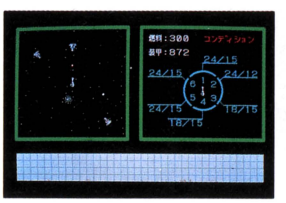
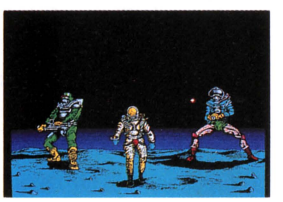
さらに千日手や、詰め将棋の無駄合いを判定。棋譜のセーブ、ロード、印刷もできるので、じっくり手を学べます。

本格的SFロールプレイングゲーム登場！

スターコマンド

PC9801シリーズ／X68000　5D／3.5D　9800円
ヒュー・リンクス　☎03-590-2311

広大な宇宙空間を音もなく進むスペースシップ。キミは同行のパイロットやエスパーとともに、数数の冒険を戦わねばならない——と立派にＳＦしているＲＰＧが『スターコマンド』だ。『ファンタジー』シリーズのＳＳＩの移植だけあって、ストーリー性よし操作性よしの意欲作。乞うご期待ね！

NHKの大河ドラマに負けないぞ！

戦国最強軍団　信玄

PC9801シリーズ　5D／3.5D　7800円
ソフトプラン　☎08669-3-8686

登場武将は108名、城の数は73、野戦の陣型は最大９種までと、何とも規模の大きい戦略シミュレーションが出た。ゲームは永禄４年から最長120ターンまで。無数のデータを冷静に分析することが勝利への近道だ！　ＦＭ音源対応で合戦の法螺や武将の声が出るのもリアルで楽しいぞ。

安田均の パソコン版 AD&D® 製作日誌

年は改まったけれど、原稿を書いているのは前の年末。いつもこの頃になると、編集サンの目つき／声色が変わってくる。印刷関係に合わせて、締切が早くなる恐怖の年末進行だ。

だけど、ゲームの仕事はなかなか片付かないし、ゲームをするのはもっとおもしろい。とくに『ヒーロー・オブ・ランス』は原作が「ドラゴンランス戦記」だけに、やりだしたらとまらない。わっ、担当のHさん、そんなこわい顔でにらまないで！

パート4：『ヒーロー・オブ・ランス』に挑戦！の巻

やたっ！　やっと『ヒーロー・オブ・ランス』のマニュアルが完成した！——と、新年らしく、今回も元気な書きだし。

このところグループＳＮＥの連中のことばかりを書いてきたけれど、わたしだってちゃんと仕事はしているのだ……と、あまり胸をはるのは、やっぱりやめておこう（締切やぶりの常連だものなあ）。現にこの原稿も、「まだですかア～」と督促の電話を受けること数回。「もうすぐです」「今日送ります」「夕方までにはついているでしょう」「ちょっと手違いで夜中になりますけど……」という悪戦苦闘のすえ、その翌々日にやっとできたという代物。しかし、エライと思うのはなんといってもコンプティークの編集者。人を責めることは絶対にしない。「そうですか、期待してます」「あっ、それならなんとか間に合います」ときて、最後なんかすごい。「もちろん、今晩は遅くまでずっと待ってますから、夜中でもなんでもファクスしてください」

こう言われると、書き手のほうも辛い。ああ、ダメだった、夜中の１時すぎだ。まだ書くめどがたたない。ここまで待たせてしまって悪いことしたなア——と、TELをする。

「あのー、Ｈさんおられます？　すみませんけど……」

「ああ、Ｈですか。今日は10時頃に帰りましたよ。いつもより早いですね」

ダァ～!!

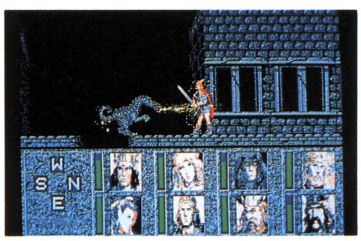
そう、編集者はこのように人を見抜かなくてはだめなのである。

と、このように悪戦苦闘しながらも、ついに、『ヒーロー・オブ・ランス』のマニュアルはできあがったのである（関係ないか）。このところ、ＡＤ＆Ｄ® のもう１つのゲーム『プール・オブ・レイディアンス』のことばかり書いてきたので、今回はこちらを紹介してみよう。

原作はもちろん『ドラゴンランス戦記』（富士見書房）。といっても、あの大長編を一気に全部ゲーム化できるわけがない。また、今度のゲームはアクションＲＰＧだから、どこか場所を限定しないとむずかしい。というわけで、ＳＳＩ（実際に作ったのは、イギリスのＵＳゴールド）の選んだのは、最初の山場、「廃都の黒竜」に出てくるザク・ツアロスの地下都市だった。ここに眠る〈ミシャカルの円盤〉を求めて、タニス、レイストリンをはじめとする８人の冒険者が、黒竜キサンスに挑むというもの。

▲『ヒーロー・オブ・ランス』のタイトル画面。いかにもアメリカっぽいイラストだ

基本的にはキャラクター同士が１対１でチャンチャンバラバラをする横スクロール型だ。この手のゲームは、かってAppleの「カラテカ」や「メビウス」でならしたから、いかに運動神経が衰えたとはいえ、そこそこは戦えるだろう。しかも、さすがにただのアクション・ゲームではなく、ＲＰＧタイプで、魔法とかマジック・アイテムはＡＤ＆Ｄ® に忠実に作ってある。「スリープ」はもちろん、「ウェッブ」や「バーニング・ハンド」「インバルネラビリティ・ポーション」なんかもある。画面に登場するキャラクターは１



▲全部で８人のパーティだが、戦うのは１人だけ。序盤のドラゴンとの死闘

 イラスト／中野豪

人だけれど、一行は８人いるから、これをとっかえひっかえして、ＲＰＧの技を使っていけばなんとかなるはずだ。

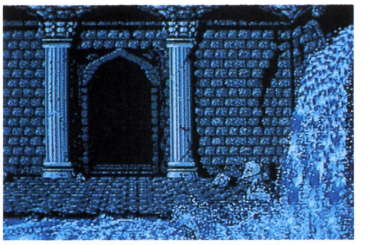
さて１回戦。ゴールドムーンはけがをなおしたりするのに大事だから後ろに下げ、タニスをリーダーにして廃墟に入る。気持ちの悪い扉が口をあけている。入ろうかなと迷っていると、横手からチョコチョコとドワーフみたいなやつが走りよってくる。こんなやつ、タニスのエルフの射撃のまえにはいちころだぁ、と弓を４本（！）ばかり射つとようやくそのうちの１本が当って消えてくれた。

しかし、いったいあいつは何者だろう？　どぶドワーフかいな、と思って、そちらへ二、三歩踏み出したとたん、OUGGG……落とし穴が大きな口をあけており、哀れタニスははやくもおだぶつとなった（死体がないから、ゴールドムーンの「レイズ・デッド」も効かない）。

何だ、何だ、何だ、あんまりじゃないか。あのドワーフみたいなやつは、ここを平気で通ってきたんだぞ。どうしてタニスだけが落ちないといけないんだ。――と、ここで気がつくうさぎさん。そういや、マニュアルには“亡霊”とかいうモンスターも載ってたっけ。あのドワーフ、なんとなく影が薄かったもんなあ。

以後は、原稿にも増しての悪戦苦闘。スタームがドラコニアンや手下を接近戦でばたばたと切り殺していたら、またまたちびのドワーフが登場。こいつが小さいので全然当らない。と、思うまもなく、後ろからもドラコニアンが現れ、はさみうちだ。「卑怯なり～」という絶叫を残して、騎士は死んだ。そう、このゲームでは味方はリーダー１人が戦うのに、敵は複数出てくるときもあるのだ。それと、チビはチビ同士、デカはデカ同士でないと、どうも相性が悪い。タッスルなんて、チビ相手によくがんばっていたんだけれど、デカに脳天から１発くらってさようならだもんね。だから、リーダー・キャラクターの切り替えはいつもおこなわないといけない。

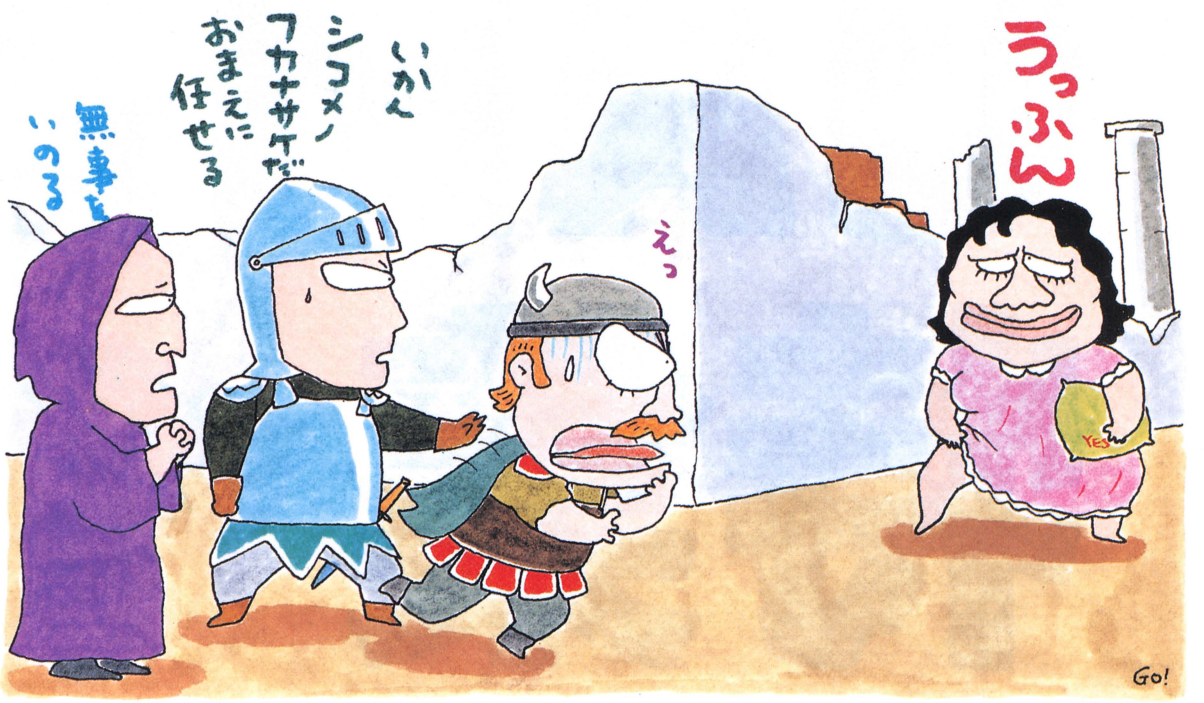
あと、初期の強敵は、魔法をかけてくるドラコニアン。魔法には魔法を、なんてレイストリンで対決させたぼくが馬鹿でした。こちらの最初の魔法攻撃が失敗したら、もう勝ち目はない。敵は切れ目なく魔法をかけてくるからだ。かわすのが精一杯。この対策はあとで発見したのだが、フリントがチビなのを利用して（魔法があたらない）、相手の胸元に突っ込むのがいちばんだった。



▲地下都市を流れる滝。じつに見事なアニメ処理で見せる

しかし、このゲーム、最初こそ苦労するものの、ちょっとこつさえ覚えてくれば、なかなか楽しい。迷路のようなザク・ツアロスがどうなっているのか探れる興味のほかに（ちゃんと原作の滑車なんかもある）、ＡＤ＆Ｄ® の魔法の効果をそのまま楽しめたり、アイテムや罠などを見つけ出すおもしろさなんかもあるのだ。基本はコンバット・ゲームだけど、そのあたりのプラスαが、なんといっても「ドラゴンランス戦記」。ひさしぶりのアクション・ゲームに燃えたぼくは、マニュアル完成後、ついつい熱くなって徹夜をしたのだった。

『ヒーロー・オブ・ランス』は、これからプログラムの移植に入るけれども、そのうちファミコン版にもなる予定。手先の動きにくいＲＰＧゲーマーの人はいまから鍛えておいておくように。おもしろいんだから。



D&D is registerd trademark owned by TSR. INC. All Right Reserved.

ROLE PLAYING GAME 特集

ロール
プレイング
ゲーム

追加シナリオVol.3 ピラミッドソーサリアン——72
ウィザードリィ4——78
マイト(アンド)マジック2——84
エグザイルII——88
ティル・ナ・ノーグII——92
妖怪変紀行／ラスト・ハルマゲドン番外編——96

NG

追加シナリオ第3弾!!

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン

「戦国ソーサリアン」のエンディングにちらっと登場し、ソーサリアンたちを見つめていた人物。彼こそが暗黒神・邪鬼を操っていた黒幕、大魔王ギルバレスなのだ。今回の使命はヤツを倒すこと!!

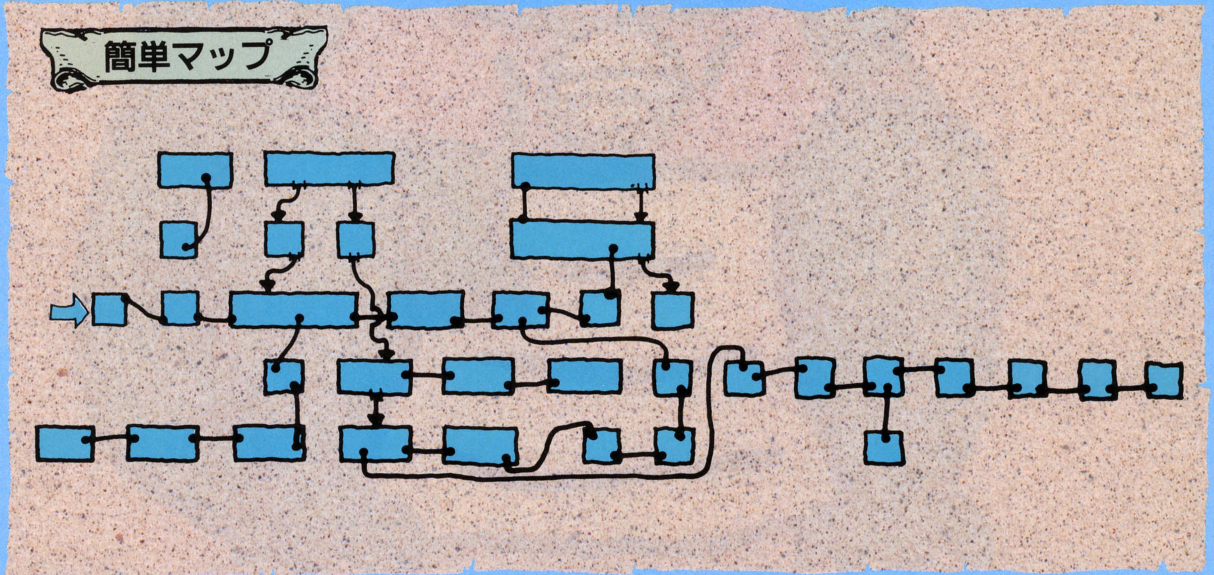
#1&#2の簡単マップ付き観光ガイドだ!

Vol.3-1 血ぬられた王家の秘宝

〔物語〕ギルバレス島のはずれにあるグブンナ砂漠。そこにはピラミッドが林立している。ピラミッドは遠い昔この島を支配していた王の墓らしく、なかでもとくに大きなピラミッドは内部が迷路構造になっていた。ギルバレスはそのなかに不思議な力を持つ秘宝を隠したという。ウワサでは、砂漠を越えるために必要とか、魔法の力を上げてくれる代物とか言われている。ソーサリアンたちは調査すべく潜入した。

〔解説〕今回の一連のシナリオが『ピラミッドソーサリアン』という名前で呼ばれることになったのは、このシナリオに起因している。その名のとおり、ピラミッド内のダンジョンが舞台で、本物のピラミッド同様、あちこちにトラップや謎が用意されている。ゲーム中に謎の人物と追いかけっこをしたり、トラップにはまって岩に追いかけられたりと、気分はもうインディ・ジョーンズ！　なのだ。

簡単マップ



●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC9801シリーズ、PC88SR・VAシリーズ、X1-t／3800円／12月23日発売

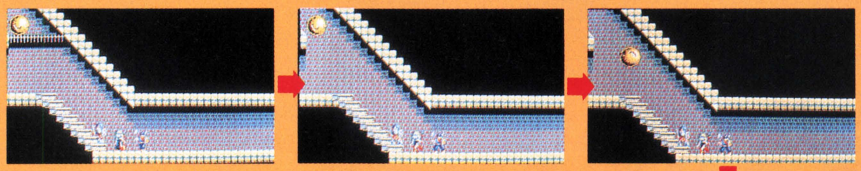
ワンポイントチェック

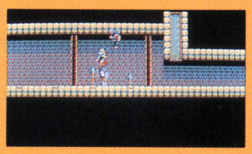
今度の舞台はギルバレス島

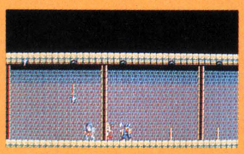
▲おっさんの後ろにあるのがギルバレス島の全景だ

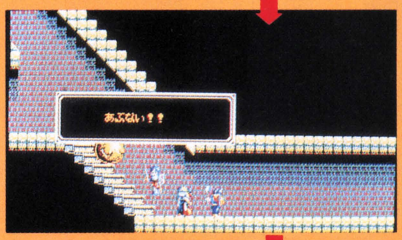
偉大なる魔法使いエティスの言葉に従って、戦乱の日本を暗黒神・邪鬼から守り抜いたソーサリアンたち。邪鬼を倒したことで平和が訪れたと思いきや、それは新たなる危機が訪れる前触れでしかなかったのだ！　舞台はギルバレス島という南海の孤島に移ったものの、ストーリーは前作「戦国ソーサリアン」の続きになっているゾ。遠い昔にペンタウァを危機におとしいれた大魔王ギルバレス（“魔”の正体）の完全復活を阻止するべく、闘えぼくらのソーサリアンっ!!（うーん、決まった！）

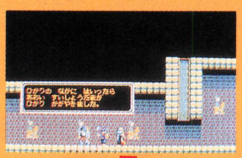
トラップだらけだゾ！

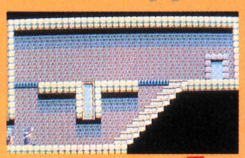


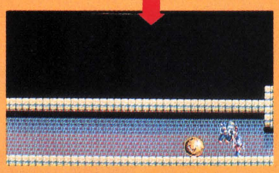

◀ただの通路だと思っていたら突然、下からヤリが出てきた！

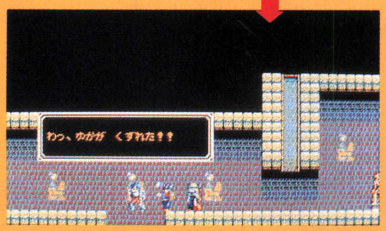

◀今度は天井からヤリが！　落ちきってから移動すればOKだよ

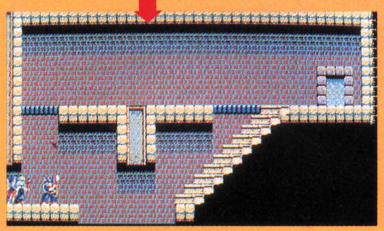



▼おおっと、落し穴が！　ここまできたら、あとは落ちるだけだ……




▲アイテムを見つけ、喜びいさんで帰ろうとしたら……げげっ、大きな岩が転がってきて押し戻されちゃったよぉ!!　うーん、映画みたい




▶床にあるボタンを踏むと、大きな穴が現れた！

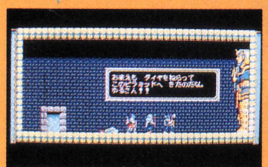
謎!!ナカナカ手ごわいぞ

▲石像に刻まれている象形文字にはだいじなヒントが隠されている

▲うーん、どうすればいいのかなぁ。何か入れてみようか？

▲こんなところに階段が隠されていたとは！　下には何がある？

デカキャラツタン・カーメンだ！

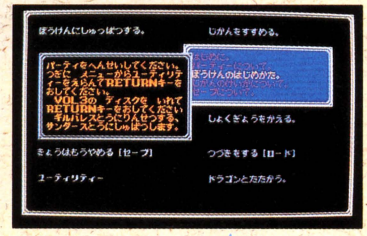


▲いままでに登場したデカキャラとはケタちがいの大きさを誇っている。目から発射される怪光線には要注意だ！

ワンポイントチェック

サンダース島が冒険の拠点なんだ

いままで同様『追加シナリオVol.3』にも5本のシナリオが収められている。



でも、好きなシナリオに自由に行けるわけじゃないんだ。行けるシナリオはどんな状態のときであれ常に1本。強制的に1本目から順番に解いていくつくりになっているからなんだ。

そうそう、今回は冒険に行くとギルバレス島の近くにあるサンダース島という場所へ来ることになる。ここからギルバレス島へは何度往復しても歳を取らないので、じっくりと冒険に取り組もう。モチロン、セーブもできるぞ。

Vol.3-2 魔の下僕ガッシュの陰謀

〔物語〕魔王の住むギルバレス島でただひとつ、美しい景観を持つラ・フォーヌの森。しかし、動物たちのいこいの場として愛されている静かなこの森にもギルバレスの魔の手はのびていた。事実、森の奥深くにはギルバレスの忠実なる下僕ガッシュが巨大な城塞を築き上げていたのである。ギルバレスのもとへ到達するためには、どうしてもその城塞を通り抜ける必要がある。ソーサリアンたちは森へと向かった。

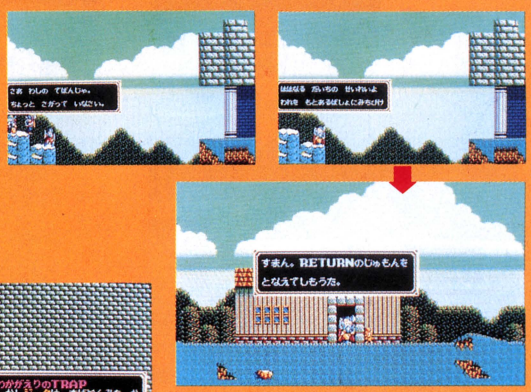
〔解説〕会話シーンでセリフがマルチウィンドウになったり、4画面分のタテスクロールがあったりと、過去のシナリオとはおもむきがちがっている。このシナリオでいちばん頭を悩ませるところは、ガッシュの城塞だろう。マップ自体は広くないものの、モンスターの強さや、石像の謎などがなかなかイヤラシイつくりになっているからね。

豊富なメッセージのおかげで、会話するのが楽しいシナリオだ。

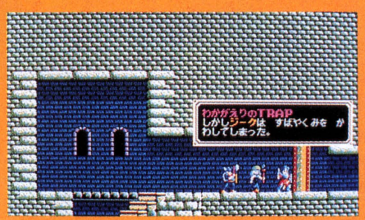
マルチウィンドウ!!

▲メッセージの量がいままでのシナリオより多くなっているので、会話シーンはマルチウィンドウふうな形をとって、ダレがどんなセリフをいったのかわかりやすくしているゾ

おちゃめなおちゃめなおじーさんなのだ!

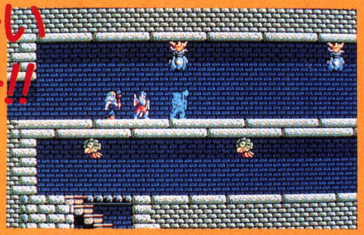


▲このシナリオのNPCであるおじいさんは、かなりおちゃめ。ガケに橋を架けようとして、家に帰る魔法をかけちゃったりするんだ



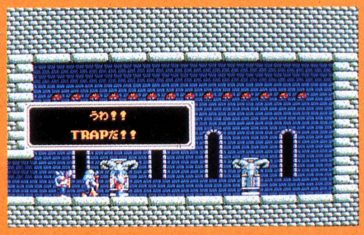
▲これが意表をついたトラップだ。一見ふつうのトラップみたいだけど……よく見てね！

いやらし〜いモンスター!!



▶天井にへばりついていて、下を通ろうとすると氷の弾をはき出してくるいやなヤツ

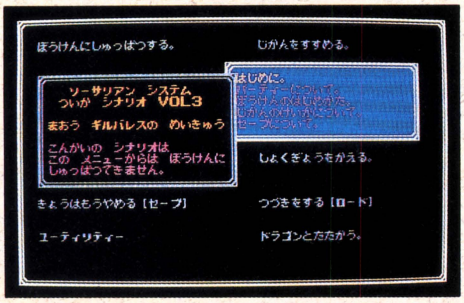
またまたトラップ!!



▶いわくありげな石像を動かしてみたら……。ここには重大な秘密が隠されているゾ

ワンポイントチェック

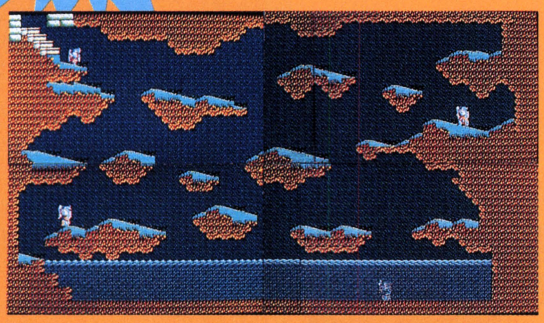
冒険への行き方が変わった



今回の冒険は、「ぼうけんにしゅっぱつする」ではなく「ユーティリティー」を使って行くようになっている。これは、いままでのプログラムではできなかったことを実現するためなんだ。もともとソーサリアンシステムというのはかなり融通がきくシステムで、新しいプログラムを組みこむことができるようになっていたんだ。だからいままでよりも大きいデカキャラなんかを簡単に(?)登場させることができたワケ。ただし、あまりにもちがうことをさせるなら、新たにゲームをつくったほうが楽なんだって。

タテスクロール!! こんどはデカイ

▼「戦国――」にもあったけど、こっちは4画面分の大きさがあるのだ。真ん中あたりを通ると、ぬぬぬっとスクロールするよ

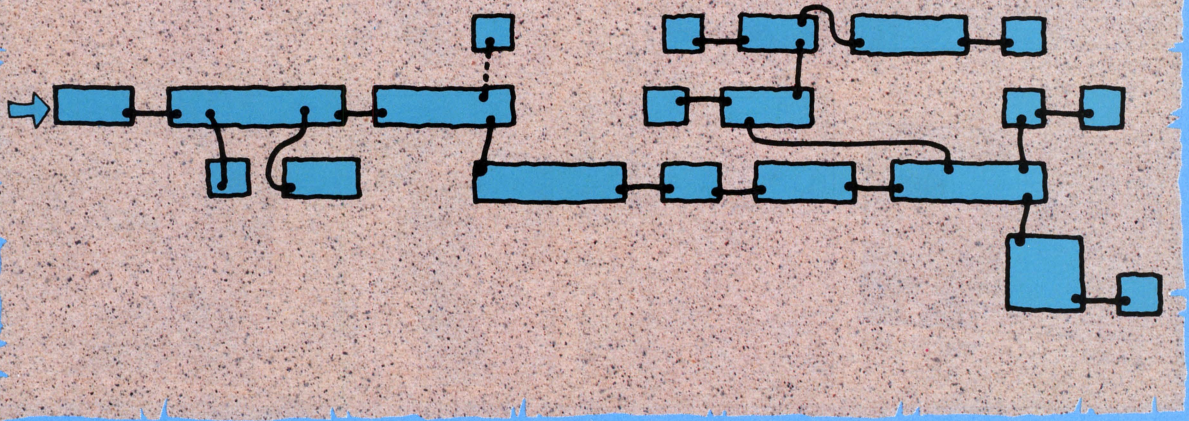


デカキャラ!!

▼この『追加シナリオVol.3』に出てくるデカキャラは本当にでかい。写真を見てもらえばわかるように、ソーサリアンの身長がヒザまでしかないんだ

こいつがガッシュだ!

簡単マップ



Keiko組 ソーサリアン班

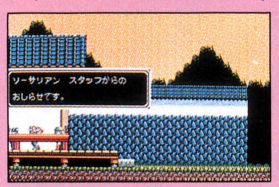
みなさん、あけましておめでとうございます。今年もケーコ組をよろしくね！さて、12月号で募集した「こんなユーティリティーディスクがほしい！」に、たくさんのお便りありがとう！　「あったらいいなぁ」なんてアイデアばかりなので、もしかしたら本当にもしかしちゃうかも!?　来月号で、どんなアイデアがあったのかを紹介するつもりですから、お楽しみにしていてくださいね！

ゲーム中に30000GPを手に入れる方法＋お知らせ

▶東京都・成川正史くん

「戦国ソーサリアン」で、なんとビックリ、30000ＧＰという一生かかっても使いきれないような大金を正当に（？）手に入れる方法が報告されたよ！　そのやり方とは、しなりお参「豊臣秀吉の章」で、カルロス神父を助け出した後、呉服屋の主人のところへ連れていく前に神父を殺しちゃう（ＦＬＹの連続使用なんかでね）、というもの。そのまま呉服屋の主人に会いに行くと「ぜひ生き返らせてくれ」といわれるので、生き返らせてあげるとお金をくれるゾ。

そしてもうひとつは「日本ファルコムからのお知らせ」ともいうべき隠れセリフ。これまた「戦国ソーサリアン」で出てきます。しなりお五「徳川家康の章」で邪鬼との戦いで政四郎を死なせ、生き返らせないまま帰ろうとすると「エンディングをみたければ政四郎を生き返らせてください」って内容のメッセージが出てくるのだ。モチロン、そのまま帰ることもできるからね！



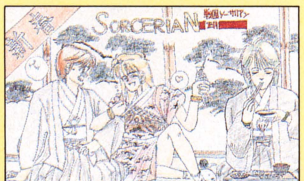
KEIKO組では、情報募集中です!

最近、女性陣のがんばりと、男性陣の巻き返しとで充実しているイラストコーナー（今号は仲よく４人ずつ）。でも、情報のほうはいまひとつなんだよねえ。もうネタ切れなのかなあ？

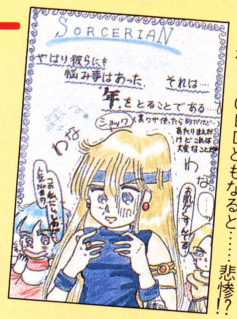
まあ、追加シナリオVol.3「ピラミッドソーサリアン」も発売されたことだし、こちらに期待して待ってるね！

そうそう受験生のみんな、もうひとがんばりだぞっ!!　あて先：〒102 東京都千代田区九段南４−７−16　市ケ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク編集部「KEIKO組」

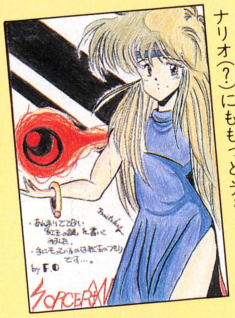
イラストコーナー



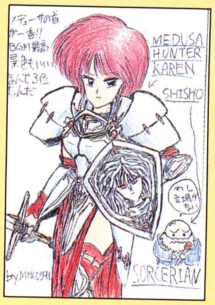
▲福岡県・博多桜くん。タイムリーなイラスト。彼女、酒乱なのかしら？



◀奈良県・星香さん。ＡＤＵＬＴならともかく、ＯＬＤともなると……悲惨!?

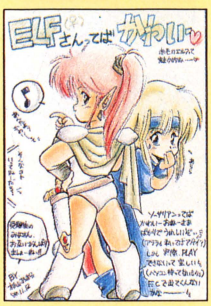


◀東京都・Ｆ・Ｏくん。マイナーなシナリオ(?)にももっと光を!!



◀東京都・小森幸樹くん。コンテストのシナリオ人気投票、残念でした！

▲兵庫県・アムくん。冒険に行くだけが人生じゃありません。元気出して！



◀大分県・杉山玲さん。いろんな機械でソーサリアンができるといいね！

◀石川県・金井まり子さん。かわいいだけじゃなくて、実力も一級品！

◀東京都・ＡＫＩＲＡ−Ｋさん。薬をつくっているカワイイお医者さん

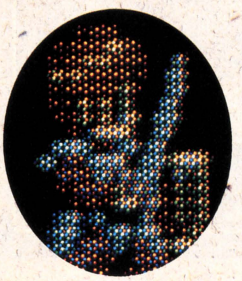
ROLE PLAYING GAME 特集

イースIII 鉄のカーテン

いよいよ秒読み段階か？

アドルの冒険「イースIII」

今春ついに登場か？



先頃、日本ファルコムは各報道機関に対し、「イースチームの取材を、年内いっぱい、ぴかえてもらいたい」と伝達した。この「ファルコム、取材ひかえてちょうだいな事件」のウラに隠された重大な事実が、わが月刊イースの独自の調査によって判明した。なんと、イースチームの新作（一般には「イースIII」と呼ばれている）の制作が、最終段階に突入したらしいのだ。

ファルコムの報道陣シャットアウトは、どうやらイースチームの新作の完成度の高さがおよぼす社会的影響を憂慮してのことだったようである。

このことから、早ければこの号が発売される1月上旬にも、「今春発売決定」というビッグニュースが報じられる可能性も出てきたが、はたして…？

パソコンゲームの頂点に立つ！

本編の主人公、「イース」、そして、「イースII」でもおなじみのアドル・クリスティーン氏は本誌のインタビューに対し、熱っぽくこう語ってくれた。

「今回は3作目とゆうこともあって、ボク自身、すごく張り切ってますよ。別の視点からとらえたボクの姿っていいますか、そういう新しい面をみなさんに楽しんでいただければ、と思ってます」

アクションシーンが前作以上に激しくなり、苦労も多いのではないか、とたずねると、「いいえ、そんなことないですよ。これくらいのハードアクションのほうが性に合ってますね。それに、パソコンゲームの頂点に立つことがボクの目標ですから、こんなことでくじけちゃいられませんよ」と、自信ありげに答えてくれた。この自信が、彼の人気の秘密なのかもしれない。

アドル!! 大胆発言

ビル・トミオーの「いーっすネ！」

ハーイ、ビルです。ファルコムさん、プレスのシャットアウトですか？ベリィ残念ですネ。バット、これでプレイするのがモア楽しみになったネ。ネバーギブアップ！

業界騒然！前評判ナンバーワン!!

最新情報満載!!
'89全国イースガイド
旅のお供にこの1冊

「イース」、「イースII」は、いまだに人気の衰えない、空前の大ヒット作。その「イース」を制作したメンバーの手による、シリーズの続編となれば、おもしろさは約束されているようなもので、ファンの期待は相当なものだ。コンプティーク編集部の調べによれば、「今後買いたいソフト」のナンバー1は、ダントツでこの作品。今年最初の大目玉として、業界全体を揺るがしてくれそうだ。

大迫力の画面！

来月号はよりパワーアップ
追撃徹底取材を敢行!!

Wizardry シナリオ4 ®

THE RETURN OF WERDNA

おまたせ！　『ウィザードリィ』の第4弾『ザ・リターン・オブ・ワードナ』がとうとう発売になったね。超上級者向けのこのシナリオ。今回は、地下10階と地下9階についての徹底攻略。完全保存版だぞ

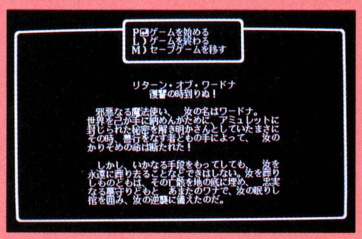
正義の味方なんかやっつけろ！

▲地下牢に横たわるワードナ。起きあがれ！　復讐の始まりだ！

『ウィザードリィ4』のサブタイトルは、『ザ・リターン・オブ・ワードナ』、つまり『ワードナの逆襲』ってわけだ。ワードナっての、覚えているかな。『ウィザードリィ1』でプレイヤーの使命が、狂王トレボーに頼まれてこのワードナの持つ護符を手にいれることだったよね。つまりボクらは、『ウィザードリィ1』で、正義の味方に扮して、ダンジョンを冒険し、悪の親分で大魔法使いのワードナを倒して、手にいれた「ワードナの護符」をトレボー王に献上していたというわけなのさ。

「ワードナの護符」を取り戻すのだ！

もともと「ワードナの護符」とは、強大な力を秘めたもので、多くの人が捜していたものだったんだけど、「ミスリルの籠手」を利用して、ワードナよりもほんのちょっとさきにトレボー王が手にいれたんだ。それをワードナ（彼も「ミスリルの籠手」を持っていたんだ）が横どりして、力の謎を研究していた最中に、（『ウィザードリィ1』で）



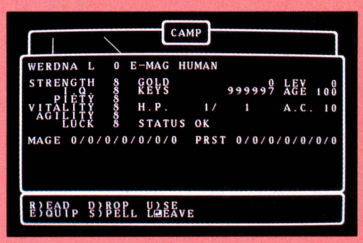
▲何度死んでも、よみがえってやるぞ！

冒険者たちに殺されたってわけ。

『ウィザードリィ4』では、倒したはずのワードナが生き返って「ワードナの護符」を奪い返すというシナリオになってるんだ。もちろんプレイヤーが演じるのはワードナ。つまり、『ウィザードリィ4』は『ウィザードリィ1』の裏返しの続編ってところだね。

ゲームは、地下10階の地下牢に閉じこめられていたワードナが生き返るところから始まる。ただし生き返ったばかりだから、レベル0、HPが1、魔法使いなのに呪文も使えないという悲惨な状態なんだ。そのうえひとりぼっち。まずは仲間を呼びださなくっちゃいけない。仲間というのは、もちろんモンスター。つまり、モンスターを従えて正義の味方を倒しながら、上へ上へとダンジョンを上がっていくんだ。

で、仲間になるモンスターは、各階にあるペンタグラムで呼びだすことができる。ただし、最初の階である地下



▲おっと、こんなに弱くなっちゃって

10階では、弱いモンスター12種類のなかから選ばなきゃいけない。上の階にあるペンタグラムほど、強いモンスターを呼びだせるんだ。

ほかにも、ペンタグラムには重要な役目がある。各階のペンタグラムに行くと、ワードナのレベルが上がるようになっているんだ。最初はレベル0だ

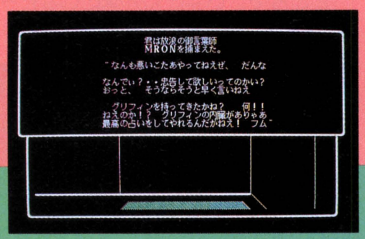
人間どもをやっつけろ

これが、『ウィザードリィ4』の戦闘シーン。前と全然変わらないみたいだけど、じつは全然違うんだ。敵が画面の下に表示され、こちらは上のウィンドウに表示される。慣れるまでは、なんか変なカンジ。

イラスト／早坂桂一、マップ／渡辺天留子

ROLE PLAYING GAME 特集

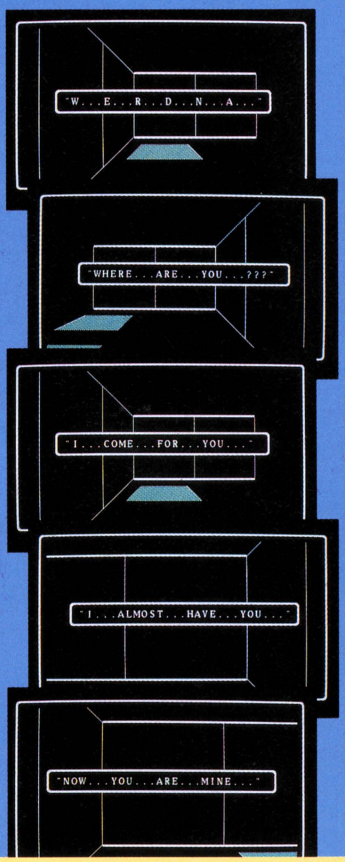
謎の御言葉師MRON



ダンジョンを歩いていると、たまにこのMRONに出会う。こいつは御言葉師（なんて職業だ）といって、ワードナに金とひきかえにアドバイスをしてくれるんだ。でも、いまのところ役に立つアドバイスをしてくんない。

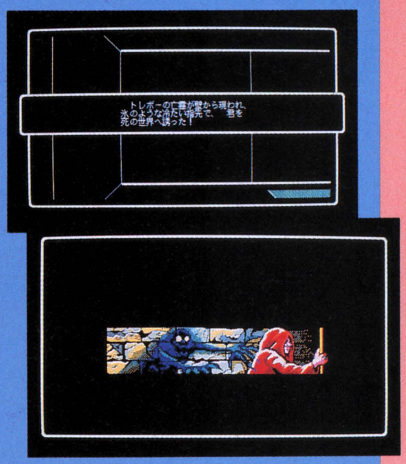
ったけど、地下10階のペンタグラムに行けばレベル1になる。そして地下9階のペンタグラムに行けばレベル2になれるんだ。ワードナは経験値というパラメータを持たないから、戦闘をあまりしなくても、次々と上の階のペンタグラムに行くことによって、レベルが上がるワケ。ちょっとふつうのRPGとは違ったカンジだね。ほかにも変わった特徴がたくさんあるんだけど、今回はここまで、そのかわり地下10階と9階、序盤の徹底攻略だ。

トレボーの亡霊が追ってくる!



ワードナが、ダンジョンの中でうろうろと同じところばかり歩いていると、トレボー王の亡霊が「ワードナ……」と捜しにやってくる。それでもまだうろうろしていると、「おまえはどこにいる……」、「もう、すぐそばまできたぞー……」と近よってくる。

もしトレボーの亡霊に捕まったら、とり殺されて、また最初からやり直しになっちゃうからね。セーブはこまめにきちんとしよう。



『ウィザードリィ4』コンテストが始まる!

アスキーでは、6月30日まで、『ウィザードリィ4』コンテスト開催中。この『ウィザードリィ4』、5つのエンディングが用意されているんだけど、そのなかで最も困難なエンディングを迎えたプレイヤー各機種につき先着10名に認定証と名前入りウィザードリィ・オリジナルジャンパーをプレゼント。もちろん他のエンディングでも、認定証は発行されるぞ。

Wizardry®・情報局開局するかもね!?

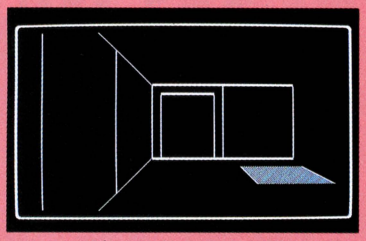
コンプティークでは、『ウィザードリィ』情報局を開設の予定あり。あんまり難しいシナリオだから、みんなで情報提供しようってワケ。攻略法、裏ワザ、質問、その他なんでも送ってね。あて先は下記のとおり。

〒102　東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「ウィザードリィ情報局」

みんな、よろしく！

●アスキー☎03-486-8080●PC9801シリーズ、PC8801シリーズ、FM7・77シリーズ、XIシリーズ／12800円

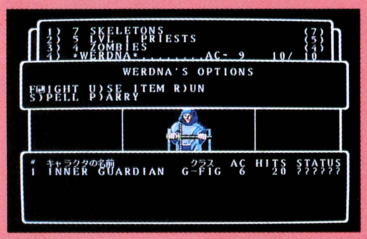
地下牢になっている地下10階



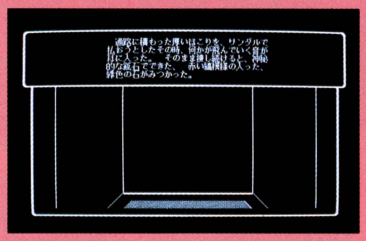
▲やった、隠し扉を発見！　これで脱出だ

ゲームを始めて最初にクリアしなければならないのが、この地下10階だ。ここは、中心が２×２の地下牢になっていて、ここにワードナがいるんだ。そのまわりは、５重の回廊。まずはこの地下牢を抜けだすことが、最初の問題。

このくらいの問題がわからないようでは、この先不安だけれども、少しだけヒントをあげよう。この地下牢には、ペンタグラムがある。ゲーム開始時ワードナは、まだレベル０なので、ペンタグラムに行ってレベル１にしておくこと。そしてもちろんモンスターを呼びだすんだけど、これがポイント。どのモンスターを呼びだすかが、地下牢を抜け出す決め手になるんだ。



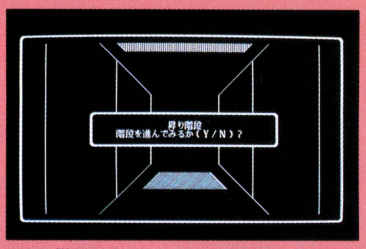
▲ガーディアンは手強い。でも倒さないと



▲宝石を発見！　何の役に立つのだろう？

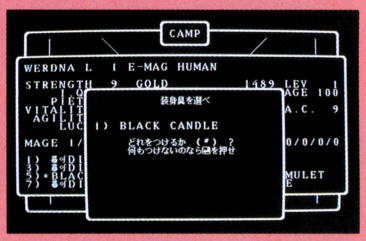
地下牢の扉は隠し扉になっている。だから、隠し扉を見つけるにはどうしたらいいかというと。ほら、わかったよね。あとはその力を持ったモンスターを呼べばいいのさ。

さて、無事に地下牢を突破したら、地下９階に向かってまっしぐら。ただし、外側４つの回廊には、それぞれガーディアンがいるから、倒さなきゃ先へ進めない。ともかくがんばってガーディアンを倒していこう。モンスターの数が減ったら、ペンタグラムに戻って補充すること。ガーディアンに合わせてモンスターを選びなおすのも、いいアイデアだ。



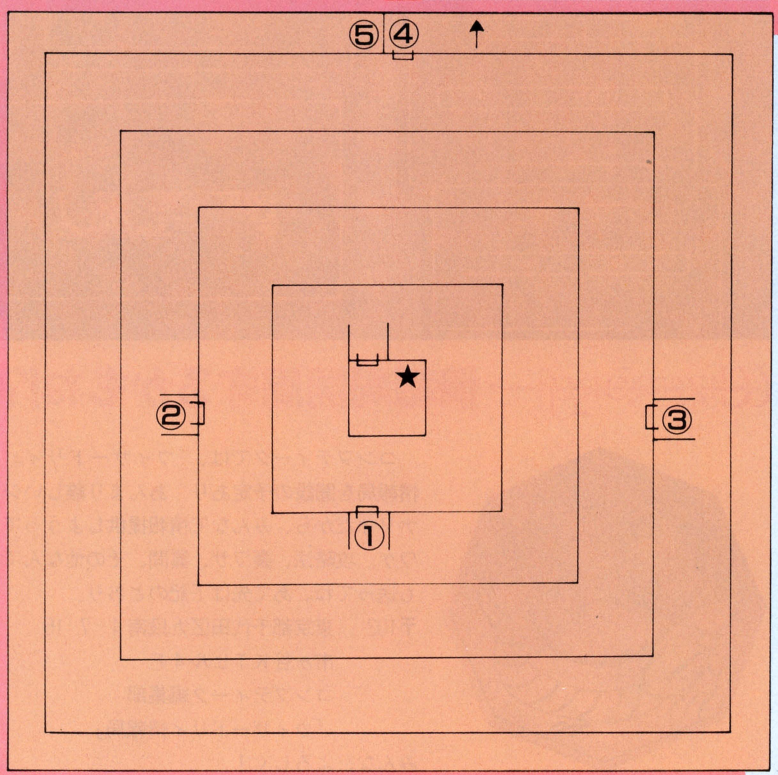
▲上り階段だ！　これでこの階とおさらばだ

ところで、いちばん外側にいるピラミッドガーディアンは、２つの特殊アイテムを持っている。戦う前にワードナの持ち物を調整して、２つのアイテムが手にはいるようにしておこう。また、いちばん外側の回廊のおしまいには、宝石がある。なんの役に立つかはナイショだけど、絶対に取っておくようにね。



▲ブラックキャンドルを使ってみたりして

記号
- ┼┼ 普通のドア　★ ペンタグラム
- ┌┐ 隠しドア　①～メッセージ
- ↓↑ 階段



①我は内なる道の守護者なり！
よみの国より戻りしものよ、己の過ちを繰り返さぬ前に、戻るがよいその棺に！

②我は、中の道の守護者なり!!
戻れ！　汝が独房へ！
これより先へは進ませぬ
邪悪なるものよ　恐れるがよい

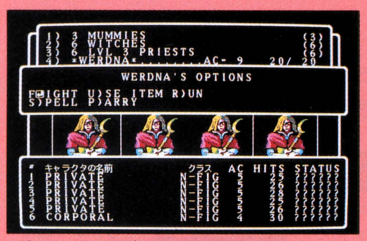
③我こそは外の道の守護者なり！
汝が汚名を抱いて、定めを受け入れるのだ！

④我は、ワナ多きピラミッドの守護者
ワードナよ、汝に与えられし永久の責め苦へ戻るがよい！
この先に待つのは死のみなり！

⑤通路に積もった厚いほこりを、サンダルで払おうとしたその時、何かが飛んでいく音が耳に入った。そのまま捜し続けると、神秘的な鉱石でできた、赤い縞模様の入った、緑色の石が見つかった。

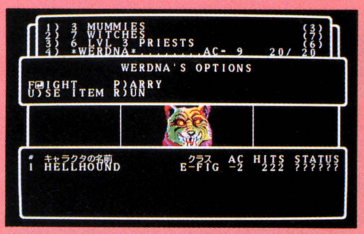
地下墓地になっている地下9階なのだ

地下９階は地下墓地。死体を安置する部屋がいやになるほどたくさんある。とはいってもそこらじゅうに敵がいるわけでもないし、地下10階みたいに敵が道を塞いでいるというわけでもない。ペンタグラムも地下10階からの階段の近くにあるから、すぐにたどりつけるはず。



▲おっ、これは強そうだけど……

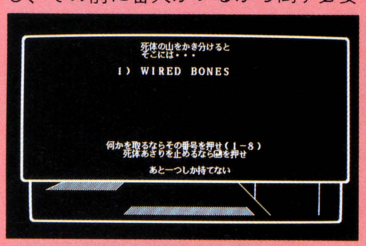
この階でのポイントは、アイテムを集めることにあるんだ。ただでさえ貧弱なワードナの装備を少しでもよくするためにがんばろう。アーマークラスを下げるのに有効な２種類の帽子、それにマントが手にはいるぞ。これらはパーティで襲ってくる敵をやっつけると手にはいる。もちろん、特定の敵を倒さなければいけないものもあるけど



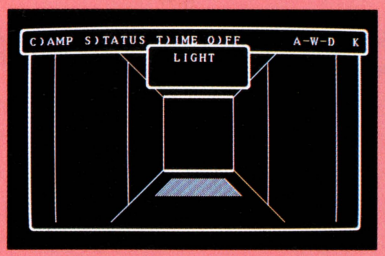
▲地獄の番犬。手強い相手だぞ

ね。そうそう、この階にも宝石があるけど、小部屋にいる塔のガードたちを突破しないと手にいれることができないからね。

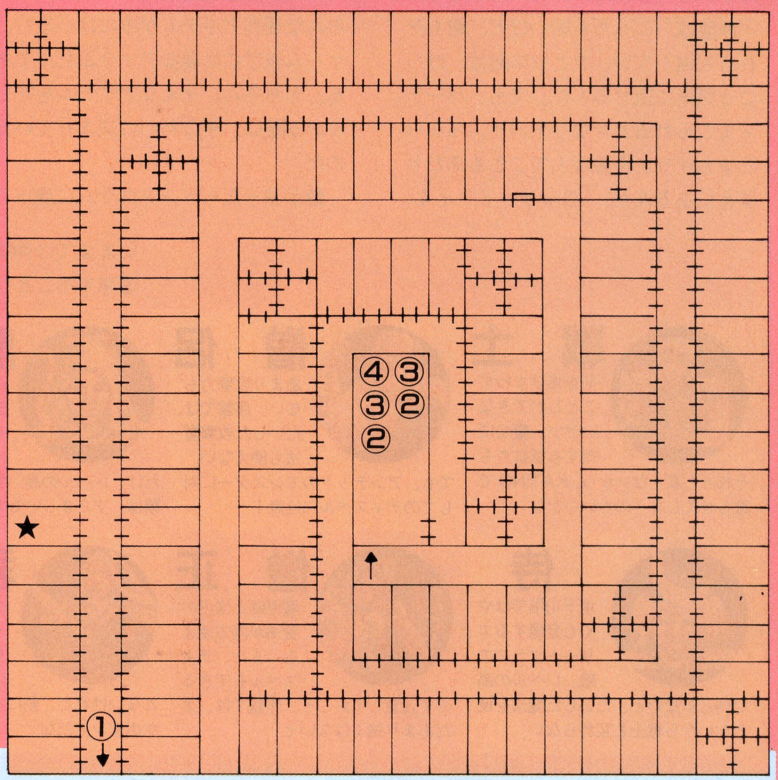
それから、この階の中央の広い部屋には地獄へ通じる門があるんだ。ただし、その前に番犬がいるから倒す必要



▲番犬を倒したらアイテムが手にはいった



▶ペンタグラムだ！　これでレベルアップできるぞ！



①地下霊園
――死者のよみがえりしところ！

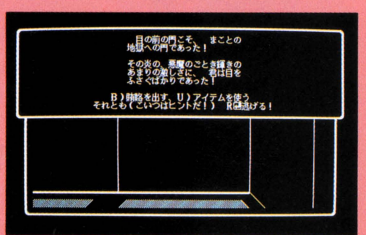
②熱さはしだいに耐えられないほどになってきた。前方の輝きは強烈なものであった。どうすればこのようなものが作り出せるというのだ？
巨大な像が、灼熱の大地から立ち上がり、君の進路に立ちふさがった！
手遅れになる前にここから逃げろ！

③地獄の落し穴“アビス”だ！
KADORTOの神の慈悲あらんことを！
ここからさがるんだ！

④目の前の門こそ、まことの地獄の門であった！
その炎の悪魔のごとき輝きのあまりの厳しさに、君は目をふさぐばかりであった。

がある。この番犬を倒すと、骨でできたチャイムが手にはいるんだな。これは、地獄の門を開けるのに必要なアイテムのひとつ。でも、これだけじゃだめ。まだ当分は地獄の門を開けることはできないぞ。

アイテムを取り終えたら、トレボーの亡霊に捕まらないうちにさっさと上の階に行こう。マップを見ればわかるとおり、部屋のひとつを通り抜けて秘密の通路に行くんだ。そこに上への階段があるぞ。



▲地獄の門だ。どうやって開く？

ところで、もうワードナはアイテムを８個持っているよね。次の階で新しいアイテムが出てきたらどうしようか？
ま、それは先のお楽しみさっ！

今度の敵は正義の味方なのだ！

『ウィザードリィ４』で戦う相手は、やっぱり今までとは反対の、正義の味方たち。それも、人間ばかりじゃないんだ。犬もいれば、ロボットみたいなのもいる（金属性のゴーレムかな）。

序盤は、こっちも弱いけど、敵もそれほど強くない。ひとりの敵は、けっこう簡単に倒せるんだ。でも、パーティでこられるとかなりヤバイ。ちょっとまちがうと全滅なんてこともあたりまえにあるんだ。『ウィザードリィ４』では、経験値の考え方がないから、あまり戦うのは得策ではなさそうだぞ。

ただし、アイテムを手にいれるということになると話は別。『ウィザードリィ４』でも、他のシナリオ同様にいろんな便利アイテムが手にはいるし、ゲーム終了に必要なアイテムだってある。もちろん、そんなアイテムを守っている敵は、手ごわいに決まっているのだ。

数が減ったらペンタグラムに戻ってモンスターを補充しつつ、必要な敵だけを確実に倒していくこと。これが、『ウィザードリィ４』での、敵との正しい戦い方なのだ。あまり戦いまくってはいけないのだ。

▲パーティアタック。こいつが手強いのだ

こいつらが敵の正体だ！

いままでは仲間だったはずの彼ら、今回は憎い敵だ。遠慮することなく、思うぞんぶんやっつけてしまうのだ

戦士

剣を振りまわすことしかできないヤツ。魔法に対する抵抗力もそれほど高くないから、KATINOで眠らせてしまうのもいいかな

僧侶

あまり攻撃力もない。序盤では、たいした攻撃魔法も使えない。でも、アンデッドのモンスターに対してのディスペルに注意！

魔術師

ＨＰが低いから倒しやすい。でも、楽に戦えるのは最初のうちだけ。レベルの高い魔術師の魔法攻撃は、すさまじいものがあるぞ

盗賊

たいして強くないし、よく逃げる。でもやっかいなことに、ワードナの持っているアイテムを盗むんだ。こまめなセーブで対応しよう

侍

地下10階ではやくも登場するエリートクラスの敵。レベルの高い侍じゃないと、たいした魔法を使わないから戦士と変わらない

僧正

魔術師と僧侶の魔法が両方使える。また、ディスペルもできるので注意しておこう。序盤では、まだあまり強くはないぞ

君主

地下９階で、パーティを率いて初登場する。魔法はたいしたことないけれど、剣に攻撃力が高いのがポイントだな

忍者

序盤では犬の忍者（忍犬？）しか登場しない。ともかくクリティカルヒットをくらわないように先制攻撃あるのみ

ガーディアンがたくさん

B10

地下10階には、４人のガーディアンがいる。４人とも倒さないと上の階には進めない。レベル１のワードナには強敵なのだ。

INNER GUARDIAN

ＨＰ20の戦士。はっきりいって弱いのだ。カンタンに倒せる

MIDDLE GUARDIAN

ＨＰ30の戦士。こいつもどうということはないのだ

OUTER GUARDIAN

ＨＰ40の魔法使い。KATINO で眠らさないと長期戦はつらいぞ

PYRAMID GUARDIAN

ＨＰ50の侍。MAHALITO 攻撃は恐怖。総力戦でがんばれ！

忍犬が登場してくる!?

B9

地下９階には、ところどころにある塔のガードたちがくせもの。それに、地獄の門の前にはＨＰが200を超える番犬も登場するっ！

PRIVATE, CORPORAL

塔の最初の番人。レベル２になってれば、さほど強敵じゃないね

COPORAL, SERGENT

塔の２番めの番人。KATINO の魔法もなかなか効かない。強敵だ

LIEUTENANT, CAPTAIN

塔の最後の番人。キャプテンは侍。MAHALITO を使ってくるぞ

HELLPUPPY, HELLHOUND

地獄の番犬たち、じつはピンク色のほうが手強い。なんと忍犬なのだ

ROLE PLAYING GAME 特集

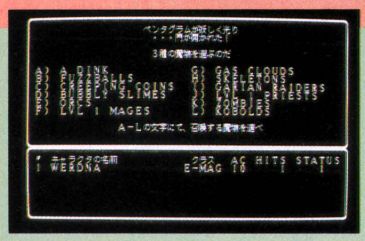
モンスターの選び方がポイントになる!!

▶ペンタグラムでモンスターを呼びだす。どいつを呼びだすかを決めるのが楽しいのだ

モンスターは各階のペンタグラムで呼びだせる。地下10階では12種類。地下9階では、さらに12種類増えて24種類。上の階に行くほど、呼びだせるモンスターの種類が増えて、強いモンスターが呼べるようになっているんだ。

このモンスターのうちどれを呼びだすかで、その階の冒険の難しさが決まるといってもいい過ぎじゃないくらいに、モンスターの選択は大事なのだ。

モンスターに直接指示することはできないから、攻撃力やHPだけじゃなく、特殊攻撃の能力や魔法などにも注意して選ぶようにしよう。とくに役に立つのがエナジードレイン攻撃。どんな強い敵でも、レベルを下げられちゃ、あっという間にやられちゃうもんね。これはめちゃくちゃ気持ちいいぞ。



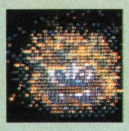
B10 地下牢から出してくれるのは

ともかく地下牢から抜けだすのに必要なモンスターを選ぶのが大事。

呼びだせるモンスターのなかで、特殊攻撃ができるのはゾンビ。攻撃力の高いのはスケルトン。だけど、どちらもディスペルされるので、コンビで使うのは危険が高い。要注意だ。まだまだ弱いから無理をしないように。

A DINK

小人族のおじいさん。魔法に強いけど、あまり役に立たない



FUZZ-BALLS

攻撃力は無に等しい。ただし数が多いので、にぎやかになる

CREEPING COINS

数が多いのが強み。多少は攻撃力がある。持久戦が好きならどうぞ

BUBBLY SLIMES

やっぱりやられモンスターの代表格。選んでも保証しません

ORCS

ともかく逃げる。こんなに逃げられちゃたまんないよー

LVL 1 MAGES

HPが少ないのが欠点だけどKATINOの魔法が魅力

GAS CLOUDS

パラライズ攻撃を持っている。HPもほどほどあるのでおすすめ

SKELTONS

攻撃力が高めなのがよいけれどもディスペルされる危険がある

GARIAN RAIDERS

人間タイプのモンスター。これといって特徴がないのが特徴かな

LVL 1 PRIESTS

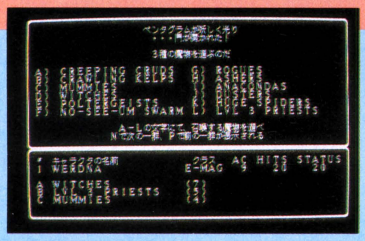
ぜったいに重要。明かりの魔法と治癒の魔法は必要なのだ

ZOMBIES

HPが高くてパラライズ攻撃があって有能。でもディスペルが…

KOBOLDS

攻撃力は高めだけど、すぐにやられてしまうので役に立たない



B9 エナジードレイン攻撃えらい!

このくらいになると、モンスターにもバラエティがでてきておもしろいね。エナジードレインのマミー、パラライズのアッシャー、魔法攻撃のウィッチあたりがおもしろいね。それから、ワードナのダメージを回復させる僧侶を呼びだすのも必要。でも、この階はあまり難しくないんだよね。

CREEPING CRUDS

ポイズン攻撃を持っている。それに魔法にも強いのだ

CRAWLING KELPS

攻撃力が高いのが魅力。ただし、HPが低いのでやられやすい

MUMMIES

おすすめ。エナジードレイン攻撃があるのだ。でもディスペルに注意

WITCHES

魔法使い。HPが高くなったので長生きするようになったぞ

POLTERG-EISTS

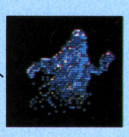
いまいち役に立ってくれない。そのうえディスペルされてしまう

NO-SEE-UM SWARM

数が多いのがうれしい。ブレス攻撃でチマチマとダメージを与えるぞ

ROGUES

盗賊は魔法も知らない、特殊攻撃もないで、足手まといなのだ



ASHERS

パラライズ攻撃を持っている。でも他にとりえがないのだ

ANACONDAS

打たれ強いのがよいね。でも特殊攻撃がないのに不安を感じるなあ

DUSTERS

ディスペルばっかりされて、活躍したためしがない。悲しいヤツ

HUGE SPIDERS

けっこうしぶといのが特徴。でもポイズン攻撃だけではねえ

LVL 3 PRIESTS

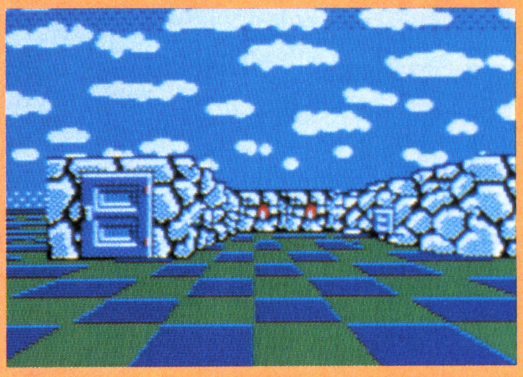
パーティの中には僧侶はぜったいに必要。忘れないようにね

Might & Magic Book II

ゲームワールドの膨大な広さでみんなを悩ませ、かつ楽しませてくれたM&MのBOOK IIが日米同時発売！　システムが整理され、レベル上げがもう少し優しくなり、その上クエストは相互に関連性が持たされフンとおもしろさがアップ。これはもうやるっきゃない！

1を途中で投げたキミにも、これはおすすめ

前作のすべてをクリアした人は、たった1％だったとか。なんせ広い世界だもんね。実はわたしもレベル20まで上げながら、中断しているんだ。でも2は絶対に最後までクリアするぞ！今度はレベル上げも優しくなっているし、最初の町の中でもいろいろやることがあって、飽きさせないシステム。それに前作からキャラクターを移行できるから、ウフフ、前作経験者は有利なのだ。経験値は約半分にされちゃうけどレベル上げがラクになったから、試しにレベル6のキャラを持ってきたところ同じレベル6になったよ。もっとも、このパーティは失敗だったね。病気になると、レベルが高いから寺院での治療代が高い。移行した際、お金は全員一律に1000ゴールドにされてたし、アイテムもなくなってたから我がパーティは貧乏なのだ。しかもまだ病気治療の魔法を知らない。まいったね。キャラを持ってくる時は要注意！



▶前作と違い、町の中でも青空が見えて、明るい。モンスターが潜んでるようには思えないね

それでは、『M&MII』で、新しいキャラクターを作ってみよう。まずはコンピュータがキャラクターを能力リストとともに提示する。この時点ですでになれる職業が限られてくるぞ。たとえば耐久力は高いが他の能力は低いという場合は、野蛮人にしかなれない。この能力値は今後の冒険の成功に大きく関わってくるから、職業にふさわしい能力の持ち主か、よく確かめて。職業に必要な能力がギリギリしかない者では不安。さーて、どんな職業があるの

CHARACTORS

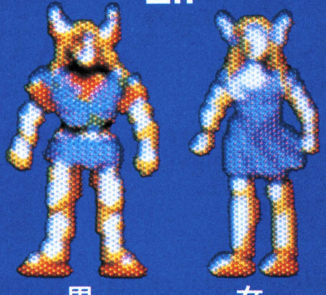
『M&M』はファンタジックワールド。だからキャラクターも人間だけじゃないんだよ。キャラクターメイクの際、種族を選ぶと、能力値が変わることがある。それぞれの特性がその能力に影響するためだ。性別は、能力には関係ないが、女性しか入れない場所や男性しか持てないアイテムもあるので両方を混ぜたほうがよさそうだね。

Human

男　女

▲恐怖に対して強く、催眠の呪文にも強い。能力値は変化しない。標準タイプなんだね

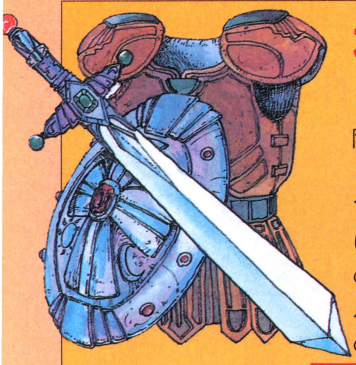
Elf



男　女

▲恐怖に対し強い。知性、正確さに各＋1。強さ、耐久力は各－1。射手、魔法使い向き

●スタークラフト☎03-988-2988●PC9801シリーズ、PC8801SR以降・VA、FM77AV シリーズ、XIシリーズ、X68K、MSX2／9800円



初心者のための武器・防具講座

職業によって使える武器類は限られる。盗賊は片手武器だけとか、両手武器を持つと盾は持てないとか言われても、初心者にはアイテム名だけで判断するのは難しい。そこで最初のミドルゲイトの町で買えるアイテムの一部をリストにしたよ。Kは騎士、Pは戦士、Aは射手、Cは僧侶、Sは魔法使い、Rは盗賊、Nは忍者、Bは野蛮人だ。

防　具

アイテム名	種類	使える職業	価　格
Small Shield	盾	K, P, C, R, N	15
Padded Armor	鎧	全　員	20
Leather Suit	鎧	K, P, A, C, R, B, N	40
Scale Armor	鎧	K, P, A, C, R, B, N	100
Ring Mail	鎧	K, P, A, C, R, B,	200
G Ring Mail	鎧	K, P, A, C, R, B,	20000

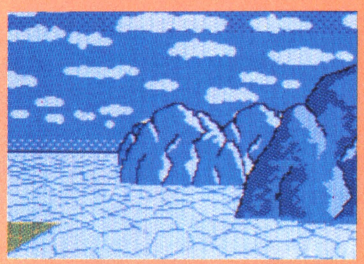
武　器

アイテム名	種類	使える職業	価　格
Dagger	片手	K, P, A, S, R, B, N	8
Hand Axe	片手	K, P, A, R, B, N	10
Cudgle	片手	K, P, A, C, R, N	15
Long Dagger	片手	K, P, A, S, R, B, N	20
Short Sword	片手	K, P, A, R, B	15
Nunchakas	両手	K, B,	30
Staff	両手	K, P, A, C, S, B, N	40
Stickle	両手	K, P, A, N	30
Scythe	両手	K, P, A, N	50
Blow Pipe	飛	K, P, A, S, R, B, N	10
Sling	飛	K, P, A, R, B, N	15
Crossbow	飛	K, P, A, R, B	50

かな？　まずは騎士。体力バツグンだから、前面に配置し、身をもってパーティを守ってもらおう。お次は戦士。適当な訳語がなかったんだろうけど、ただの戦士ではない。武者修業を積んできており、成長すれば僧侶の呪文も使えるエリートだ。射手は弓のエキスパート。成長すれば魔法使いの呪文が使えるようになる。魔法使いはほとんど防具が使えないので、最後尾に配置して、みんなで守ろう。魔法で強力な攻撃をしてくれる大事な味方だもん。

▲町から外へ出かけると、こんな美しい風景

僧侶も、魔法使いほどではないが、あまり強力な防具が使えず体力も低い。でも治療の魔法を持っているので、戦闘中も絶対に元気でいてくれないと困るのだ。盗賊は鍵を開けたり、罠をはずす時に大活躍。忍者と野蛮人は新作で初登場の職業。両方とも戦闘員だが、忍者は「暗殺」という必殺技を持っている。職業を選んだら、次は種族、属性、性別。種族と性別でキャラクターの絵が決まる。下に写真を掲載したよ。属性は善、悪、中立。属性によって、入れない場所や使えない武器があるので選択に迷うねえ。さて後は名前をつければできあがり、このキャラクターたちは、最初はお金もジェムも0。防具もない。あるのは簡単な武器と食料が10日分だけ。ゲームの最終目的もわからない。初めてプレイしたひとはびっくりするかもね。そろそろ宿屋でパーティを組もう。新作ではパーティは8



▲一面の銀世界。見とれていると凍え死ぬよ

人まで。でもキャラクタは6人まで。じゃあ残りは？　新作で登場したハイアリングである。これは、クエストなどを達成していくと宿屋で出会える傭兵。日当が必要だが、ストーリー上も大事な存在らしい。とりあえずは6人のパーティで出発！　最初の町からいろいろやることがあるから楽しいね。しかし、この世界を踏破するには16×16のマップがなんと60枚。広い！　凍りつくような寒さのツンドラ地帯や怖い急流がキミを待っている！

▲毒に対して強い。耐久力と幸運度は各＋1。知性と素早さに各－1。戦士として優秀

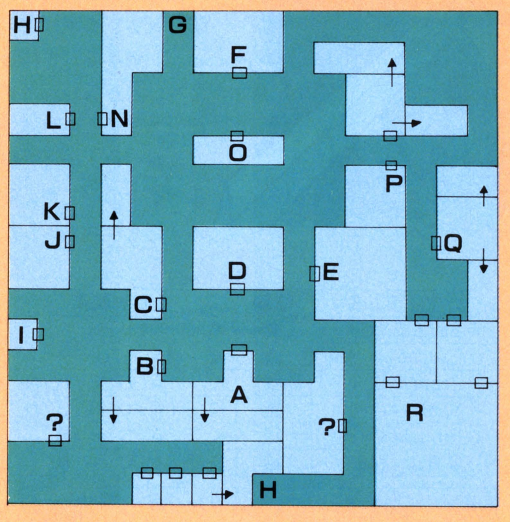
▲魔法の呪文に抵抗力を持つ。幸運度＋2、素早さと正確さは－2。盗賊に向いている

▲催眠の呪文にやや抵抗力を持つ。強さ、耐久力各＋1、知性、魅力、幸運度各＋1

さて、いよいよ、冒険の旅へ出発だ！

パーティも整ったし、装備も終えたね。では、宿から町へ出かけよう。ほほう、「居眠り魔法使いのギルド」？　入ってみると、魔法使いギルドに勧誘された。ギルドに入らないと魔法が習えないって？　前作はレベルが上がれは、各レベルの魔法がすべて覚えられた。だが、今度はものによっては、習わなきゃいけないんだ。ショック！　ほかにも、いろんな店があるなー。前作では、最初の町から出られるくらいレベルが上がるまでは、経験値稼ぎの戦いに明け暮れたが、今度は町の中であれこれやりたいことがあって、これは楽しみだ。たとえば酒場。スペシャルメニューがすごい！　ドラゴンのタルタルステーキなんて、どんな味がするんだろう？　ひとまわり店をのぞいて、そろそろ戦うか。意外と偶然に出会う確率は少ない。モンスターの出る場所を覚えて、こちらから訪問しよう。レベルの低いうちは壁を抜けた裏に行くのはやめたほうがいい。手強いモンスターが手ぐすねひいて、待っているぞ。レベルが上がったら、地下へレッツ・ゴー！

ミドルゲイトの町・地上



A 宿屋

▲冒険を記録（セーブ）する場所。体力を回復する所じゃないからね

B 鍛冶屋

▲武器などを売り買いする場。お金を払えば、アイテムの鑑定もするよ

C 皆殺し羊亭

▲酒場。食料も買える。チップを気前よく払って、情報収集しよう

D 寺院

▲僧侶の呪文は、ここで習おう。健康回復や死体の復活なども頼めるよ

E トレーニング場

▲経験値が貯まったら、お金を持って、ここへ。訓練でレベルが上がる

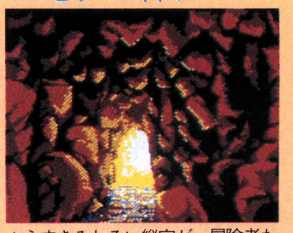
F メイジ・ギルド

▲魔法使いギルド加入者に限り、魔法の呪文を売ってくれるんだ

G 町のゲート

▲ここから町の外へ出かけられる。でもレベルが高くなってからだね

H 地下への降り口



▲うすきみわるい縦穴が、冒険者たちを待っている。暗やみにご用心！

I 貧乏人の通用門

驚くほど安い価格でサンドソバーの町まで一気に連れていってくれる

J 鍵と錠前商会

鍵を売っているが、はたして、こんな鍵、役に立つだろうかねえ？

K 抜け道指南

レンジャーが森の難所を通り抜ける訓練をしてくれるんだそうだよ

L 居眠り魔法使いのギルド

魔法使いギルドへの入会お申し込みはこちらで受け付けておりまーす

M 地図作成

その地域内の踏破したところを自動的にマッピングする技術が学べる

N 探検隊

山へ出かける前に、必ずここで、山岳地帯の出入り口を聞いておこう

O 銀行

泥棒モンスターも多いから、余計な金は持ち歩かずに預けておこう

P 頭の洗濯屋

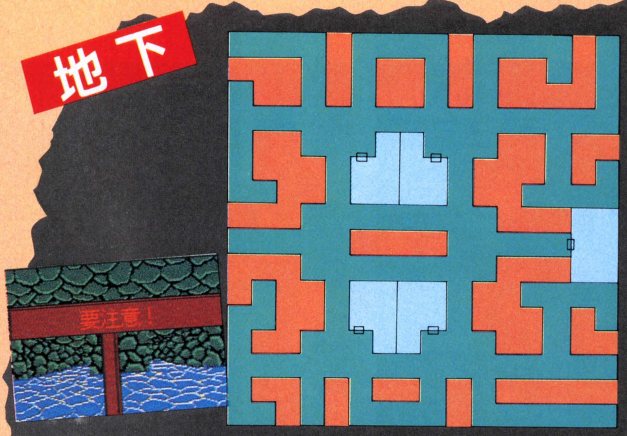
2次的技能は1人2つまでと限られてるので、不要なものはここで…

Q ムーア旅行者

リゾート・アイランドへの旅行は、ここからどうぞ。エコノミーもあり

R 闘技場

経験値稼ぎの絶好の場だ。ただし相手は強いから、よく覚悟して行け



▲真っ暗闇だから、ランタンか明かりの魔法のご用意をお忘れなく。さあ、いったい、何が飛びだしてくるでしょうか？

勇者たちよ、戦いの時が来た！

ROLE PLAYING GAME 特集

戦わないことにはお金も手に入らないもんね。いざ、勝負じゃ。戦いもアイコンでラクラク。剣か弓か、はたまた魔法で戦うか、方法を選んだら、相手を指せばOK！　単純に武器で戦うなら、相手を選ぶだけでいい。敵も味方も、記号の色が赤いのが前面、黄色が後方、後ろからは飛び道具か魔法でしか攻撃できない。攻撃はオートでもできるんだが、よほど相手が弱くなければ、使わないほうがいいよ。逃げる時は１人ずつ。逃げ損ねた者が死ぬとパーティ全滅になるから、戦い始めたら、逃げないほうが得。モンスターの性質をのみこむまでは、表示をゆっくりにし、メッセージをよく読もう。再生する奴もいて、１ターン毎に体力回復してたりするぞ。さて、わがパーティは地下へ。こうもりが出てきたな。このテの奴は攻撃魔法が効果的だね。あれ？　さっきからちっともモンスターが減らないな。左上の43って数字はなんだ？　げっ、画面表示されてないのがあと43匹もいるの？　カンベン！　げげっ、血を吸われた！　あっ、オオバが死んだ！　お墓が立ってしまった。ごめん！

▼今度の戦闘シーンは、とってもシステマチック！

モンスターズ プロフィール

データの見方

最初の５つの数字はヒットポイント、アーマークラス、スピード、攻撃回数、最大ダメージ。英字は接触時の影響、特殊能力、魔法への抵抗力で、Yがあり、Nがなし。

Ranger

兵士の中では強くないほう、でもレベルの低いうちは怖い敵。
データ：28、7、17、4、6、N、N、Y

Zombie

Turn Undeadの魔法が効果的。病気をうつされるとやっかいだ。
データ：20、7、2、2、8、Y、N、N

Friar

修道士が悪の側に回ると怖い。強力な攻撃魔法を使うんだもん。
データ：20、3、13、2、8、N、Y、N

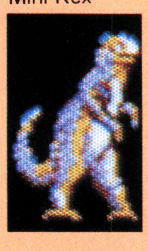
Orc

防御力も、攻撃力も強く、かなり手強い敵。戦う種族だね。
データ：20、6、16、1、15、N、N、N

Skelton

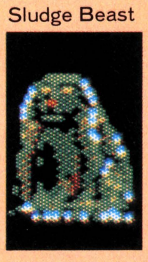
冒険初めに手頃な敵がいこつ。Turn Undeadで一気に倒せ。
データ：6、5、14、1、8、N、N、N

Mini Rex



いかにも強そうな感じがするけど、みかけほどは怖くはない。
データ：10、6、12、1、12、N、N、N

Sludge Beast



酸を吹きつけてくる。メンバーの体力に気をつけないと…。
データ：20、4、18、2、6、Y、Y、Y

Juggler

こちらの配置を変えたり、奇妙な手品を使う面倒な敵だ。
データ：20、4、26、3、6、N、Y、Y

Sewer Rat

昔からねずみは病気を運ぶ動物として知られてますからねえ。
データ：8、2、12、1、12、Y、N、N

Brain Eater

催眠魔法をかけてくる。魔法より武力のほうが効果的だね。
データ：10、5、18、1、10、Y、Y、Y

Hungry Plant

毒に注意。再生するから、一気に倒したほうがいいぞ。
データ：10、4、12、1、15、Y、N、Y

Conjuer

魔法使い。こいつの得意な攻撃魔法は、Energy Blastだ
データ：12、3、16、1、5、N、Y、N

Mugger

思わず笑ってしまいたくなるくらい、らしい格好をした泥棒。
データ：10、6、16、2、6、Y、N、N

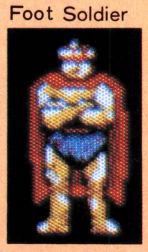
Merchant

この悪徳商人め、おぬしはきっと越後屋と申すのであろう？
データ：6、5、13、1、8、N、N、N

Hypnobeetle

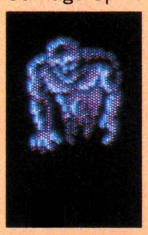
たかがかぶと虫のくせして、催眠や毒の魔法まで使う憎い奴。
データ：14、8、21、2、10、Y、Y、N

Foot Soldier



防御力も、体力もあるので、なかなか倒しにくい兵士。
データ：35、10、15、2、12、N、N、N

Carnage Spirit



ゴリラかと思ったら、呪われた魂なんだ。地に帰してやろう。
データ：25、8、17、3、8、Y、N、Y

Blood Sucker

一撃で倒せる弱い敵だが血を吸われると一気に体力ダウン。
データ：1、10、22、1、4、Y、N、N

Beggar

乞食のくせして、やたら強い、と言ったら、偏見でしょうか？
データ：10、4、10、2、6、Y、N、N

エグザイルII

あのエキゾチックな世界をもう１度体験したい！　というファンの要望に応えて『エグザイルII』がついに登場!!　アサシンと日本テレネットのパワーが時空を超えて爆走するぞ

グレードアップしたサドラーにキミはもう会ったか!?

ほら、クラスにひとりぐらいメチャ話のうまいヤツっていなかった？　やっぱり、そういうヤツのまわりっていつも人が集まるんだよね。だってだれだっておもしろい話が聞きたいもん。

やっぱりRPGだって、物語を語るのがうまいソフトのほうがだんぜんおもしろい。その点、『エグザイル』シリーズってけっこうイイ線いってると思う。情報収集に専念できるRPGシーン、思うぞんぶん戦えるアクションシーン、そしてメンバーがH.P.（ヒットポイント）の回復や情報交換を行うアジトシーン。これら３つが協力しあってひとつのストーリーを語る、というシステムはバツグンの語り上手。

今度発売されるパート２も、もちろんこのシステムを受けついでいる。それだけに、気づかぬうちズルズルとストーリーにひたっちゃうドラッグ的魅力も前作と同様。

１月号のコンプでいくつか改良されてるよ、と報告したばかりなんだけど、よく見るとほとんどの改良はストーリーをよりわかりやすくするためのもの。たとえば、視覚的なイベントが増えたあたりもそれ。演出を重視してるんだな、ってことがわかるよね。

で、そのカンジンなストーリーなんだけど『II』の魅力を知ってもらうため、この特集でたっぷり紹介するぞ。もうゲームを買って苦しんでる人も、まだ買おうか悩んでいる人も、目を皿のようにして読んでほしい。

……おっと、その前に『II』の背景を話さなくちゃね。

11世紀イスラム世界のアサシン（暗殺者の組織）の戦士サドラーは、アラーの奇跡によって20世紀へと送られた。最終戦争を防ぐため米ソ両大国の指導者を暗殺したサドラーは、再び11世紀に帰還。そして新たなアサシンの首領として迎えられた。しかし彼の知らないところでは、新たな支配者が密かに活動を開始していた……。

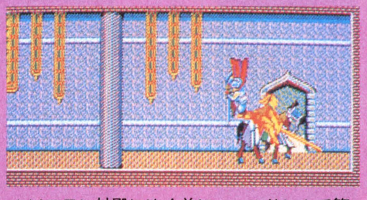
それじゃあ、ひととおり解説もしたことだし、そろそろ、冒険へ出発しよ～か！

中東編　テンプル騎士団との接触、そして謎の始まり…

中東編でのイベントは、すべて新キャラのひとり、ユーグ・ド・ペインに出会うための過程にすぎない。だからメインのストーリーに入る前のプロローグであるともいえる。ここではストーリーに身をまかせて、ストーリーの導入部を楽しんじゃおう！　ただし、ナマった指先の感覚を取り戻しておかないとつぎからがキツいぞ。

▲シリア砂漠のオアシスはただの蜃気楼（しんきろう）。旅人を誘いこむための怪物のワナなのだ

▲砂漠の地下のボスキャラを倒すと、手紙を持った使者に会うことができる



▲ソロモン神殿にゆく前に、エルサレムで第２のボスキャラ、十字軍の団長と遭遇

▲ユーグの依頼は、キリスト教異端派のカタリ派を支援してほしいというもの。どうする？

●日本テレネット☎268-1159●PC9801シリーズ、PC8801SR以降・VA、MSX2／8800円

それぞれが個性的。『II』を支える新キャラに注目！

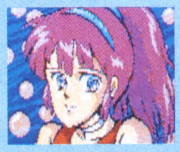
◀新キャラじゃないけど、おなじみ主人公のサドラー。肉体派だぜ

◀キリスト教を裏切ったテンプル騎士団の団長ユーグ・ド・ペイン。キレ者っぽい彼は知性派

◀カタリ派の吟遊詩人ジョフレ・リュデル。マニ復活の儀式にくわしい。感性派

▶邪教と呼ばれた真言系立川流の祖、仁寛（にんかん）精神派

前作と共通の4キャラも活躍！



◀身軽で8カ国語もこなすルーミー。は諜報活動が得意

◀魔術や占星術、練金術にくわしいファキール

◀怪力無双の大男キンディ。鋼鉄のような筋肉の持ち主だ

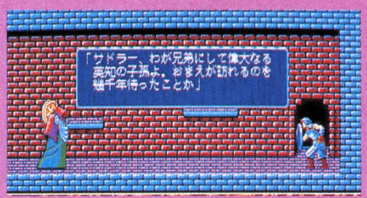
◀アサシン最高の頭脳を誇るスフラワルディ。彼はあまり冒険に参加しない

南フランス編 ブキミなドルイドの建造物に隠された謎とは？

南フランスに向かうのはサドラー、ルーミー、そしてユーグの3人。ところが、いきなりルーミーがさらわれてしまう。このルーミー救出が南フランス編の前半部。そしてようやくカタリ派の町アルビにたどり着くと、すでに町は十字軍の手に落ちていた。もうふんだりけったりだね。でも、どこかに生き残った人々がいるにちがいない。

▲森の奥にあるドルイドのストーンサークル。この謎を解くことがルーミー救出のカギだ

▲カタリ派の人々が火あぶりに！　どこかに生存者たちの避難場所があるハズだ

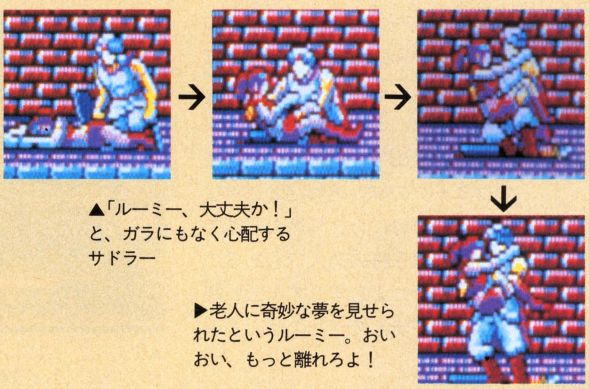


▲ボスキャラ、ドルイドの首領。しゃがんで攻撃をかわしつつ、スキをみて反撃しよう

▲ついに生存者を発見。インドでマニ復活の儀式を完成させてほしいと依頼される

ハイライト・シーン

『エグザイルII』の改良点でもっともドラマチックなのが、イベントを具体的に表示するようになった点。このコラムではそのなかでもこいつは見どころ！というシーンを紹介したい。その1は南フランス編でルーミーを救出したサドラーが、彼女を抱きあげる場面。ふたりのほのかな愛情がボクたちを直撃！もう見てるほうがテレちゃう



▲「ルーミー、大丈夫か！」と、ガラにもなく心配するサドラー

▶老人に奇妙な夢を見せられたというルーミー。おいおい、もっと離れろよ！

インド編　マニ復活のための儀式は成功するだろうか？

インド編は厳密にいうと、インド部分とカンボジア部分に分かれる。ただし、謎や情報は両方に散らばっているので、何度も往復することになるかも。最大のヤマ場はマニの霊を復活させる儀式を行うくだり。1度は儀式に失敗するけど、くじけないでね。マニの霊と対話したサドラーは日出ずる国へ行けと言われる。つまり…日本だ！

▲ランカー島の森の奥でジョフレに会うことができる。マニ復活には彼の知識が必要だ

▲バイヨンを脱出するとき、建物の崩壊でほかのメンバーと離ればなれになってしまう…

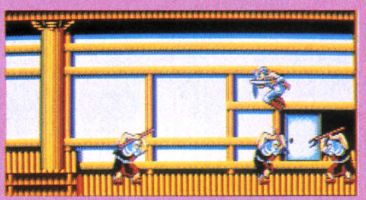
▲ケガから回復した王子は、アヨードヤーの王宮に住んでいる。情報をもらいに行こう！

▲サドラーはたったひとりで儀式を行う。やがて現れたマニの霊は世界の秘密を語り出す

日本編　伊豆の鬼ヶ島から真言宗総本山・高野山へ！

日本といっても時代は平安朝の頃。明らかにサドラーの姿は浮いてるなぁ。で、日本編ではまず仁寛を探さなくてはならない。鬼ヶ島で彼を救出したら高野山へと向かい、空海の果たせなかったマンダラの立体化を行うことに。仁寛の話を読みとばすと、ストーリーがつかみづらくなるぞ。でもその仁寛も最後には力つきてしまうのだった…

▲採掘場から牢屋に忍びこみ、仁寛を発見！でもこの牢の扉は、キチンと開かないんだ



▲寺のなかは似たような場所が多いためとても複雑。マッピングは欠かせないのだ

▲マンダラ立体化のためには、3つのアクションシーンを体験しなければならないぞ

▲はたして、サドラーの前に出現するのは何か？　それは自分の目で確かめてほしい

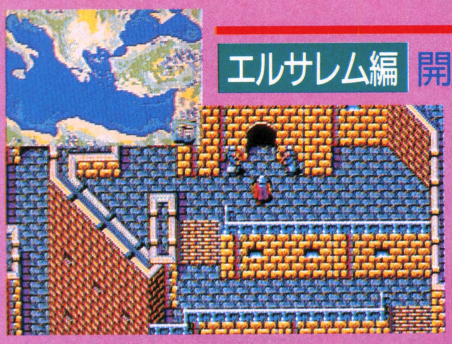
ハイライト・シーン2

今度のシーンはそれほど動きに変化はないんだけど、ドラマっぽいおはなし。インド編でボスキャラを倒すと、ミレーユというカワイイ娘を救出できる。この娘がじつはユーグの妹。それだけじゃないぞ。おまけにカタリ派の信者でもって、王子様の恋人でもあるのだ。見かけによらず、すんごい複雑な人生を歩んできたのね。

▲ええっ!?　このふたりが兄弟!?　と思わずビビっちゃう衝撃のシーン

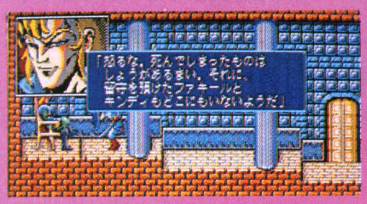
▲ありゃー、ジョフレともお知り合いだったんですかぁー

▲そしてとどめに、将来の王妃さま。めでたし、めでたし

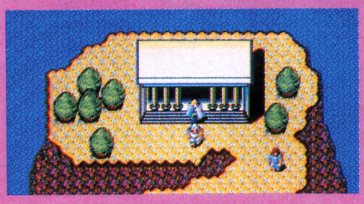


エルサレム編 開かずの扉の彼方へ旅立とう

サドラーの旅もそろそろ大詰め。再び中東へと帰ってきたサドラーは、ソロモン神殿でユーグに会う。ルーミーとジョフレは死に、ファキールとキンディもいなくなったと語るユーグ。そして彼の案内で神殿の開かずの扉をくぐったサドラー。彼が目にしたものは、はたして何か？　ルーミーたちは本当に死んでしまったのか？　謎はつきないのだ！

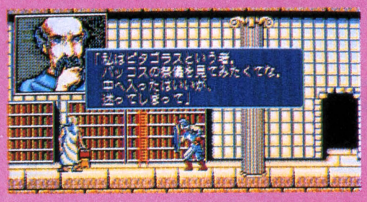


▲あくまで冷静にルーミーたちの死やファキールたちの失踪を話すユーグ



▲このギリシャ風の神殿は何だろう？　ちょっと入ってみようか

▲いままで入ることができなかった〝開かずの扉〟をくぐるサドラーとユーグ

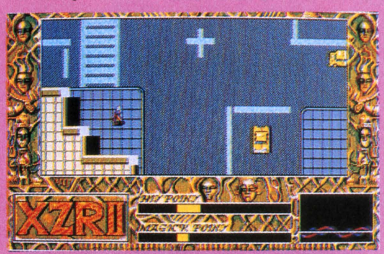


▲自分をピタゴラスと名のる老人。でも、ピタゴラスって大昔に死んだ人のはずだけど…

これからの展開はどうなるの

ちょっと駆け足だったけど、新しい『エグザイルII』の世界はどうだったかな？　謎あり、ドラマっぽいエピソードありと、プレイヤーをあきさせない展開には演出のうまさが光ってる。とくにカバーする土地の多彩さや、その土地にまつわる宗教がさまざまに登場するあたりはとてもゲームのストーリーとは思えないリアルさがあったよね。

さてこれからの展開なんだけど、下の写真を見てほしい。でも残念なことに、あんまりくわしくは話せないんだ。タップリこの写真を見て、いろいろ想像してみてね。



▲うーん、これはどう見ても現代か近未来の都市だよなぁ……

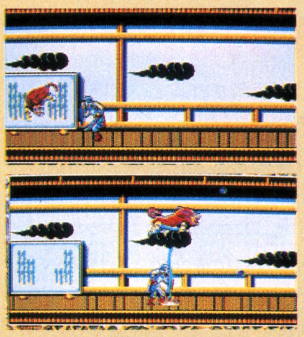
箱を開くと、そこにはCDシングルがあった

日本テレネットも、ついに創立5周年。それを記念して『エグザイルII』と『デスブリンガー』を買った人に、もれなくCDシングルをプレゼント。といってもハガキを送る必要はナシ。ゲームのボックスのなかにちゃーんと入っているのだ。ナイス！

でも、まだCDデッキを持ってない人はお年玉の残りで買うべし。

ハイライト・シーン3

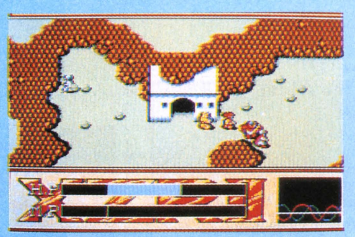
『II』のボスキャラって、それぞれ独特の出現のしかたがある。なかでも日本編のボス〝ぬえ〟は、なかなか「わび・さび」の精神を心得ている。屏風から出現というのも、並みの怪物にはマネできまい。



▲ドロドロと暗雲たちこめ、〝ぬえ〟出現！　日本の妖怪っぽくてシブイね

画面スッキリ、MSX2版も人気上昇中！

ちょっとおどろおどろしさが消えちゃったけど、かえって見やすいという意見もあるMSX2版。ユーザーでなくとも1度はトライしたいね。



ティル・ナ・ノーグII

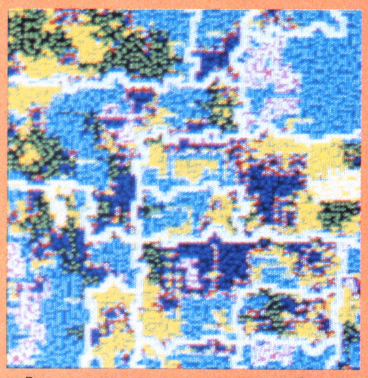
Tir-nan-óg II
The Sign of Chaos

ケルト神話に伝わる常若(とこわか)の国“ティル・ナ・ノーグ”。この伝説の地を舞台とした本格RPGが帰ってきた。それも、ただの続編じゃなくって、シナリオ・ジェネレータ機能を活かした画期的なストーリーを持って。『Ⅰ』をプレイした人もしなかった人も、バッチリ楽しめるゾ！

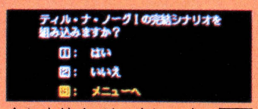
今蘇る伝説の常若の国！

続編づくりのお手本

『ティル・ナ・ノーグ』の最大の特徴は、なんといってもシナリオ・ジェネレータ機能だった。プレイヤーディスクにユーザー独自の世界がつくりあげられるってシステムは、考えただけでもワクワクしたもんだ。



▲『Ⅰ』の世界を取りこんでつくった『Ⅱ』



▲シナリオ・ジェネレータの画面

でも、これの続編なんてどうやってつくるんだろう？　なにしろ、ユーザーがみんな別々の世界を冒険したんだから、その続きなんてちょっとつくれないような気がする。

こんな心配はまったく不用だった。このゲームは、シナリオ・ジェネレータ機能を最大限に活かして、このシステムでしかできないっていう、独特の続編づくりをしている。逆にこのシステムは続編をつくるために採用されたんじゃないかって思えるぐらいに、スゴイ！

『Ⅱ』でもプレイヤーは自分のプレイヤーディスクをつくることになるんだけど、このときに『Ⅰ』の終了シナリオを取りこんで、それぞれのプレイヤー独自の世界で、お話がつづくようになっている。

ゲームのメイン画面も、前作とほとんど同じで、すぐに『Ⅱ』の世界に入れるってワケだ。

▲メイン画面は前回と同じ構成。操作法なんかもほとんど同じ

『Ⅰ』と『Ⅱ』、ここが変わった！

街が見える

『Ⅰ』と『Ⅱ』での最大の変更は、なんといっても街。『Ⅰ』では文字しか出てこなかったのが、今度はアップもある。これは大きい。

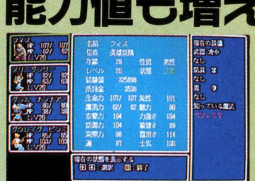
▲▶上の画面は『Ⅰ』の街。
右の画面は『Ⅱ』の街

文字だけで説明されると、どうしてもイマイチ雰囲気が出なかったのだけど、今度は絵がついてくるから、街にいる実感がある。やっぱり雰囲気を大切にするＲＰＧだから、こういったところは凝ってくれたほうがうれしい。

街では仲間を集めたり、物を売り買いしたり、宿に泊まったり、傷を治したりできる。

お城もあるんだけど……？

能力値も増えた



▲キャラの状態表示

細かい設定が売り物だけあって、キャラクターの能力値も、かなり細かく決められている。

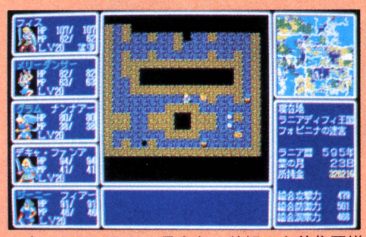
今回これに増えたのが運と士気の数値。とくに士気っていうのは、あまりほかではお目にかからないね。

●システムソフト☎092-714-6236●PC9801シリーズ／19800円

充実の本格RPG

◀『Ⅱ』でつくったキャラクターはレベル20で始まる

もちろん、『Ⅰ』をプレイしたことがなくっても、このゲームは十分に楽しめる本格ＲＰＧだ。冒険の背景にあるストーリーは、『Ⅱ』から始める人でもすぐ“のれる”ものだし、『Ⅰ』で育てたキャラを使わない場合でも、新たにレベル20のキャラがつくれるようになっている。『Ⅰ』と『Ⅱ』のシステム的なちがいは下に詳しく書いてあるけど、『Ⅰ』で少し足りなかった会話の部分や行動などの細かいリアリティーまで表現できるようになっている。



▲歩いたところしか見えない仕組みも前作同様

『ティル・ナ・ノーグ』は３Ｄ画面表示をしないタイプのＲＰＧだけど、歩いたところがそのまま地図になってくれるんで、マッピングが面倒な人にはありがたいシステムだ。

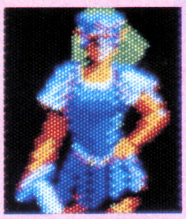
もちろん３Ｄ表示しないからといって、なめてかかっちゃいけない。戦闘モードのオプションの細かさはシミュレーション・ゲーム並だし、魔法やアイテム、モンスターの種類の多さも目を見張るものがある。このあたり、さすがに『大戦略』をつくったシステムソフトだけはある。

『Ⅱ』では、プレイヤーに協力するキャラたちの個性をずいぶん出るようになった。こういうところも、雰囲気をつくるには大切な要素だ。

頼もしき仲間たち!?

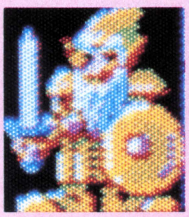
◀こういうおとなしそうな子は、魔法が使えるもんだ

◀見るからにツヨソー。でも装備は持ってない

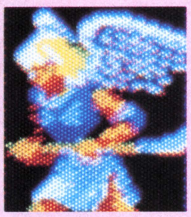


◀これまた女戦士。女だからってなめちゃいけない

◀酒場の踊り子。これがけっこう強かったりする



◀なんかドン・キホーテみたいな戦士。大丈夫かなあ



◀翼つきのグラムは、頼りになりそう

冒険はひとりではできない。街の酒場やダンジョンの中で、ほかのキャラクターたちを仲間に引きこむのが大切だ。

で、ここで登場するキャラなんだけど、『Ⅰ』のシナリオを持ちこむと、数人のキャラも一緒に『Ⅱ』の世界に移されるようになっている。こういった連中がどこらへんにいるのかは決っていないみたいなんで、昔の友達さがしなんてこともできる。これも続編ならではの楽しみってところだね。

『Ⅱ』から始める人にとっては、この世界にはどんな連中がいるのかってのも興味のまとかもしれない。左の写真の6人は、最初のうちに出会ったキャラたちなんだけど、種族だけでもずいぶんたくさんあるみたいだ（ワルキューレとかアマゾネスとか、女の子ばっかりだけど、これってやっぱりデザイナーの趣味なのかな？）。おまけに、この種族によって、特徴から魔法まで千差万別。それぞれ名前もついてるし、細かい性格設定もされてるからこれだけ見てても遊べるゾ。

とはいえ、絵が気に入っただけで仲間を女の子だらけにしたりすると、痛い目にあうかもしれないからご用心！

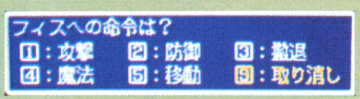
戦闘もさらに緻密

▲マンドレイクとの対決！

▲この戦い、逃げようかな？

もうひとつ大きなちがいは、戦闘シーン。

まず画面上にいくつもの障害物が出てくるようになって、これを計算しないで動いたりすると、あっという間に敵に取り囲まれてしまう。



▲『Ⅱ』の戦闘オプション指定画面

岩場なんかで戦闘になると、これがけっこう大きく影響するから、気をつけないといけない。

地形の影響を考慮しなけりゃいけないところなんか、まるっきりシミュレーション・ゲームの感覚だ。

それと、戦闘時のオプションに、新しく移動というコマンドが加わった。

これは指定した場所へキャラクターを動かすというコマンドで、キャラクターを思いどおりの位置に動かすことができる。このコマンドと地形の効果をあわせれば、ちょっとした不利な状況も、戦略しだいでは切り抜けられるって寸法だ。

とはいえ、これはうまく使わなければ、自分の首を締める結果にもなりかねない。よく考えないとまずいゾ！

緻密なシステムにビックリ

英雄妖精であるプレイヤーが救ったティル・ナ・ノーグに、再び忍び寄る闇の影。この魔手によって、ティル・ナ・ノーグの国々は吸収され、まじわってしまった。

この混迷から世界を救うためには、ダーナの神が残したという魔法の品々を捜し出さなければならない。プレイヤーの目的は、結界に遮られて行き来もままならない世界を旅して、この品々を捜し出すことである。

プレイヤーは、最初いくつかの魔法は知っているものの、アイテム類はまったく持っていない。所持金はあるんだけど、街ではたいしたものを売っていないので、結局ダンジョンで入手しなくてはならない。

魔法やアイテムの豊富さもこのゲームの売り物。

それぞれに特徴があって、魔法は約75種類、武器・防具は約130種類もある。

武器や防具になると、どういった能力に影響があるかまで細かく決ってくる。だれにどれを持たせるかで、効果も大きくちがってくるから驚きだ。

▶武器や防具は、持っているキャラクターの能力値によって効果が変わる

◀魔法は前作と同じシステムだけど、効果はレベルにあわせて大きくなる

モンスター&アイテム

このゲームには、モンスター総数約260種類、アイテムは全部で130以上ある。ここでは、その一部を紹介しよう。

モンスター

名　前	出現地形	性　質	特　徴
アルセイド	特定地域はナシ	善良、臆病、女性的、客観的、温和、上品	ベフォマ、ホナ、デリホの魔法を知っている
エルフ(1)	特定地域はナシ	善良、勇敢、男性的、主観的、冷酷、上品、好戦的	バーラム、ダルス、キルフの魔法を知っている
エルフ(2)	特定地域はナシ	善良、勇敢、男性的、冷酷、下品、好戦的、好色	魔法は使えないが体力が多い。戦士向きのエルフ
オーガ	平地、砂漠、湖畔、沼地、海岸、森林、山地、迷宮、濃霧、	悪質、勇敢、男性的、冷酷、下品、好戦的、執念深い	体力がかなり多い。従属キャラとしてオークを従える
カッパードラゴン	特定地域はナシ	善良、勇敢、男性的、冷酷、下品、好戦的、執念深い	特技としてブレスを持つ。水、炎に強く、冷気に弱い

モンスター（と言っていいのかどうかわかんないけど）は数えきれないぐらい登場する。表を見てもらうとわかるけど、同じものでも設定がちがっているものもある。このあたりはさすがに細かい。

それと表には書かなかったけど、じつは言語能力の有り無し、特性、特技、攻撃時の特徴など、そうとうに細かいものまで決められている。

アイテム

名　前	タイプ	性　質	特　徴
ブロウパイプ	投射武器 I	器用さ	無機質系には無効
レピアー	白兵戦武器	敏捷さ	攻撃力17アップ
アックス	〃	力強さ、敏捷性	悪魔系には無効
ロングソード	〃	〃	攻撃力30アップ
ウォーハンマー	〃	力強さ	攻撃力32アップ
クロスボウ	投射武器 3	器用さ	野獣、魔獣に特効
ホーリースタッフ	白兵戦武器	知性	アンデッドに特効
小妖精の斧槍	〃	魅力	小妖精のみ使用可
ベフェミ Ⅳ	魔法	個人	体力回復
ダルスの角笛	マジックアイテム	グループ	鳴らすと効力あり
地図	アイテム	？？？	？？？
ロープ＆フック	〃	対象なし	安全降下ができる
極上のワイン	〃	〃	？？？
フォノロマの靴	マジックアイテム	〃	敏速に動ける
ルストーワの薬	薬	本人	空中浮遊

アイテムも数多いが、武器の効果などは、それを使うキャラクターがどの能力値に優れているかまで関係してくる。また、小妖精のみしか使えないといったように、キャラクターの制限もある。マジックアイテムもかなりあるけれど、名前がついているものは効果がわかりやすい。

もちろん、ここに書いたのはごく一部。あとはゲームをやってのお楽しみ！

新たな世界の冒険

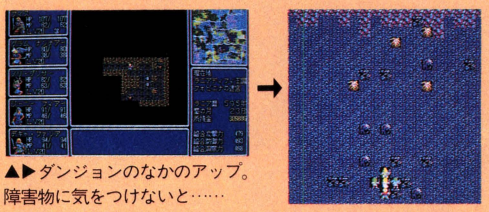
プレイヤーが冒険する世界は、自慢のシナリオ・ジェネレータでつくられた世界。この世界がプレイヤーごとにちがうっていうのが、『ティル・ナ・ノーグ』の最大の売り。

『Ⅱ』から始めるプレイヤーは、もちろんここで新しい世界をつくるわけだが、『Ⅰ』から続けるプレイヤーは前のシナリオをここに持ってこれるようになっている。で、そのときに、お話にあわせて前の世界をばらばらに分析して、新しく世界が再構築されるわけだ。

普通だと、続編を始めるときには、また全プレイヤーが同じ世界にたち戻らなければならないものなんだけど、このシナリオ・ジェネレータ機能のおかげで、各プレイヤーの冒険した世界を元にした続編がつくれるようになっている。これだと、プレイヤー独自の世界を活かしたまま、無理なく続編がつくれるわけ。じつは『Ⅰ』のときからここまで考えてあったのかもしれない。冒険をしているうちに、前に旅した土地に出くわすというのはなかなか面白いもんだ。で、この世界の細部も、『Ⅱ』になってだいぶ変わってきている。たとえば各地形がアップになったときなども、『Ⅰ』のときにはただの平原だったのが、今度は山あり谷(?)あり、障害物なんかも出てくるようになった。このあたり、戦闘シーンのリアリティーをぐっと高める効果が出ている。

地形もちゃんと変わります

▲▶通常の地形で戦闘になると、そこにあわせたアップが出る



▲▶ダンジョンのなかのアップ。障害物に気をつけないと……

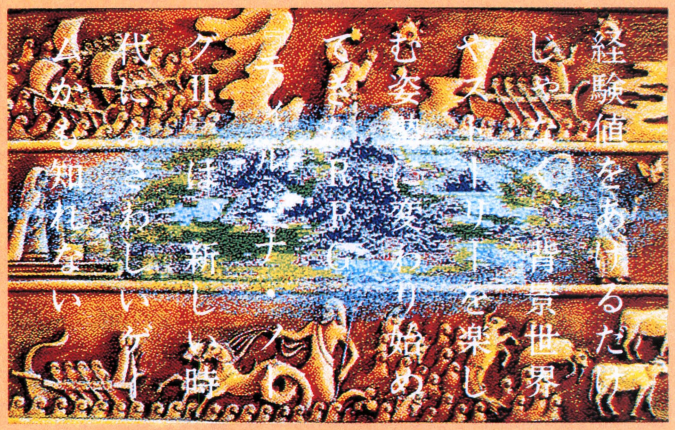
設定が細かい分ゲームシステムも緻密なつくりになっているんだけど、とくにプレイしづらいってほどではなくてちょうどいいバランスを保っている。

遊びやすいゲームで、設定に奥行きがあるっていうのがありがたい。

もちろん『Ⅱ』になったから、出てくる敵キャラの強さも上がっている。これは気をつけないといけない。

なにしろゲームの始めでは、プレイヤーキャラクターは“丸腰”だから、へたすると一撃でやられちゃう。

世界の広がりといいシステムといい、『Ⅱ』の名に恥じないできあがりとなっているこのゲーム、時間をかけて挑んでみる価値は十分にある。それになんて言ったって、このシステムなら『Ⅲ』だって期待できそうだしネ！



▶この背景に流れているのはタイトルの画面。ちょっと、遊んでみました！

シナリオ・ジェネレータがミソ

続編づくりは難しい

コンピュータＲＰＧの続編をつくるというのは、簡単なようでいてけっこう難しい。ちょっと考えると、単純により強い敵と迷宮を用意するだけですみそうなもんだけど、じつはそれだけだとあんまりおもしろくなくなってしまう。やっぱり、ストーリーがしっかりしてないとダメなんだよね。

たとえば『ウルティマ』などにしても、この続編づくりにそうとう苦労している。『ウルティマ』は、『Ⅰ』ですでに宇宙にまで飛び出すこともできたもんだから、『Ⅱ』、さらに『Ⅲ』となると、そのまま敵を強くしていくだけじゃすまなくなってしまう。結局『Ⅲ』で背景世界をつくり直し、『Ⅳ』でまた世界をつくり直してしまった。

とはいえ、背景世界をつくり直すっていってもそう簡単にはいかない。

なにしろ、プレイヤーは個別の世界をつくっているから、これを同じ設定に戻すというのは容易なことではないのだ。

この点、『ティル・ナ・ノーグ』のおもしろいところは、最初から世界構築をするシステムを持っているというところ。

なにしろ、プレイヤーがどんな世界をつくっていても、それをまたつくり直せるのだから、続編はいくらでもつくれちゃう。世界観の広がりが重要なＲＰＧには、これはもってこいの仕掛けだ！

ぬはははは。わたしが有名な飯島大魔王なるぞ。今月もコンプティークが取材に来たが、しょせんわたしの敵ではない。みごと返り討ちにしてやったわ。ここだけの話だが、ライターの木村は頭も弱いが、酒も弱い。あんな女にやすやすと新作の秘密を盗まれるわたしではないぞ。ぬは、ぬはははは。

飯島大魔王、新作の秘密をついに語る!?

「行け。行って、ふたたび大魔王の新作の秘密をさぐってくるのだ！」

……㊝のおごそかな司令を受け、誇り高く旅立った私。放浪のすえ、やっと見つけた飯島大魔王は、不気味に煮えたぎる鍋の向こうで、ぬはははと笑って待ちかまえていた……大魔王は「しゃぶしゃぶ」を食べていたのである。

しゃぶしゃぶ……なんてフシギな、そして人をバカにした名前だろう。まるで『妖怪変紀行』の敵キャラの名前みたいではないか！

木村　大魔王様、お食事中に恐縮ですが、『妖怪変紀行』について……。

飯島　まあ、一杯いきなさいよ。

木村　あー、どもども（ハッ、いかんいかん）。えーと『妖怪変紀行』……。

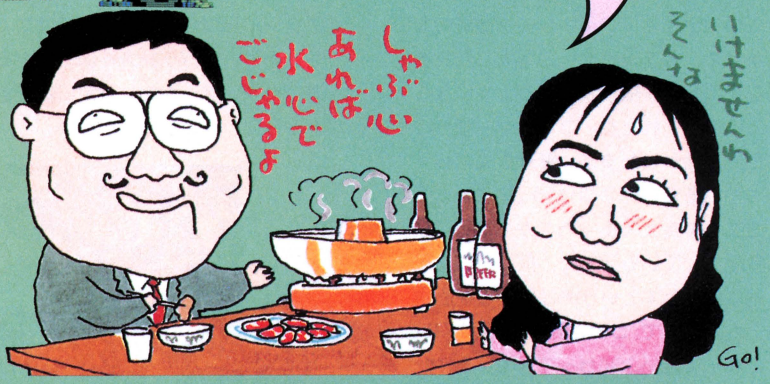
飯島　いいじゃないのぉ。もう一杯。

木村　え、そんなぁ（グビグビ）、ダメですよ。仕事なんだから（グビグビ）。あれ？　何の話でしたっけ？

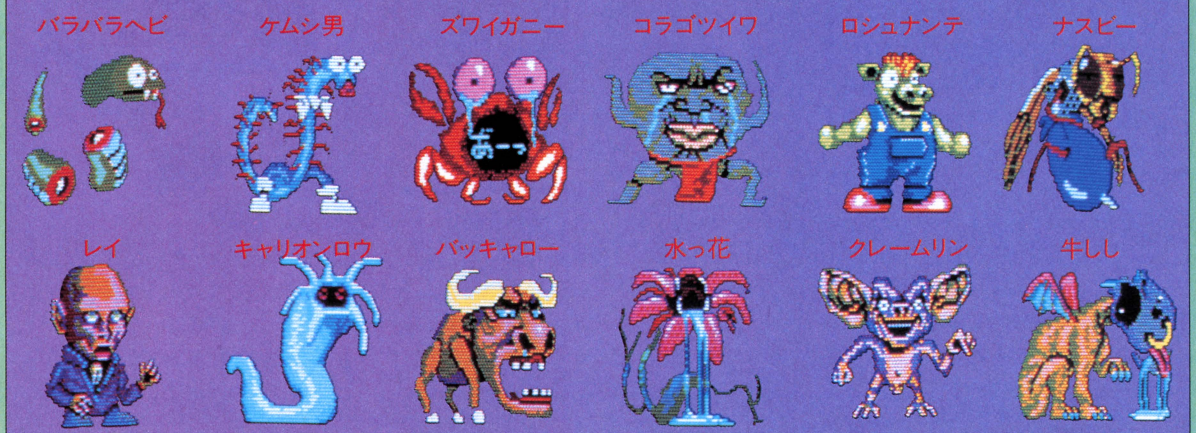
飯島　やだなあ、ハッハッハ。

木村　ま、いーか。ハッハッハ……。

おそるべし、大魔王。その魔の酒で私の記憶装置は、きれいにリセットされてしまったのである！（コラコラ）しかし大魔王よ、私はたしかに聞いたぞ。『妖怪変紀行』は、マウスとジョイスティック（！）対応なのだ。これは、まだ誰にも打ち明けていない秘密事項のはず。ふふ、酔ってるようでも木村は聞いてる。女を甘く見るなよ！



敵キャラの名前も完全に人をバカにしてるぞ！



●ブレイングレイ☎03-264-3039●PC98、PC88SR、MSX2、X1／6800円／3月発売予定

好評連載

How To Win

冬の夜長は、あったか～いハウツーウィンをめしあがれ

最新人気ゲーム必勝法

ロードス島戦記……97
維新の嵐……102
サイオブレード……106
スナッチャー……110

イラスト／福村嘉一

●ハミングバードソフト☎06-315-8255 ●PC9801シリーズ／9800円

ドラゴンブレスの宿屋の秘密

ワンドを拾ったとたん、パーティは魔法によって塔の入口へ一瞬にして飛ばされてしまった。これで、ファーン王に頼まれたことはすんだらしいな。ロイドの城へ戻らなくっちゃ。でもどうしたらいいんだろう。まわりは山ばかりで通れないし。

ギム「うーん困ったわい。どこを通って帰ればいいんだか」

と、キャンプを張ってしばらく考えていたが、あれしかないみたい。あれとはドワーフの大トンネル。ここをまたくぐって帰るんだ。

▲えーいだれか起きろよ！　敵がきたんだぞ

▲司祭から直接頼まれちゃ断れないよね

ベンケイ「えっ、また大ドラゴンがいるかもしれないのに。熱いしやだな。このままウォートといっしょにいようかな……」

パーティは嫌がるベンケイをひっぱりながら、また暗～い地下へヒタヒタと降りていった。幸いドラゴンは出てこない。裂け目もドラゴンウイングを使って飛び越し、出口へまっすぐ向かう。

エト「やっぱりコンプを持ってきてよかった。マップがあるから迷わないで出口まで行けるな」

スレイン「でも、一度も街に帰ってないのに、よく１月号が手に入りましたね」

エト「ウォートが定期購読しているんだって。それにＳＮＥからも１冊送

▶ドワーフの大トンネルを抜けて戻ってきたギムたち。街に行ってまずはひと休み

◀モスの王都ドラゴンブレス。まさかあんなワナが待ちうけていたとは……

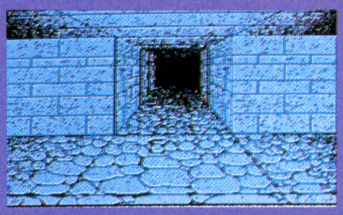
てくるっていうから、それをもらってきたんだよ」

光が見えた。長いトンネルをやっと抜けてモスの国に戻ってきたんだ。みんな疲れているようだから、ドラゴンスケールの街でまずひと休み。それから王都ドラゴンブレスへ向かった。

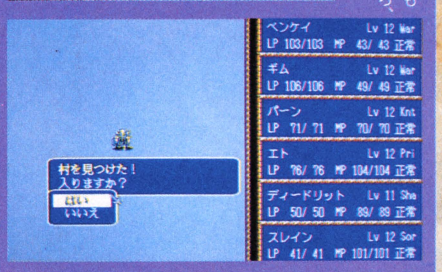
街に着いたら、市場や城をひやかしてから宿へ泊まった。でもこれがワナだったとは。長旅からかみんなグーグーと熟睡してたら、突然アサシンに襲われたんだ！　寝てるときを襲うなんて卑怯だぞ、という声も届かずスレイン、パーンと次々とやられていく。あーあ、エトも死んだ。くやしいけど、またドラゴンスケールへ逆もどりだ。でもセーブしておいてよかった。

こんどは街に着いても宿には行かず情報集め。寺院では、海岸ぞいにある不思議な村のウワサを聞かされた。なにやらあやしげなことが起こっているらしい。パーティは、司祭の求めに応じて調査することにした。

霧に包まれたナゾの村へ



◀▼霧に包まれてなんにも見えないまま歩いていたら、突然村の真ん中へ



ロードス島戦記

Record of Lodoss War

灰色の魔女

ウォートに会ってカーラの秘密を教えてもらい、魔法を封じるワンドを手に入れたギムたち。北のライデン、ブレードの街へ向かった彼らを待っていたのは……。本編を離れたところにも冒険はいくらでもころがっていた。今回は、そういう変な事件ばかりを集めてみたロードス島“寄り道”編

そこは バンパイアが支配する村だった

ドラゴンブレスから、左に海を見ながらまっすぐ北へ歩いていく。潮のかおりを含む風が、パーンやベンケイたちのほおをやさしくなぜる。アラニアを出てからどれくらいたったろう。ほんとうにカーラを倒せるんだろうか。みんな口には出さないが、心の中ではいろんなことを思っていた。と、あたりに突然霧が。それも悪意に満ちた、不自然な霧がたちこめ始めたのだ。

どうやら司祭のいっていたことはほんとうだったらしい。村に入ると、広場にある井戸からその霧は噴き出していた。まわりを歩いてみてもだれもいない。かわりに出会うのはみんなバンパイアばかりだ。ここはモンスターによって乗っ取られた村だった。

なにか手掛かりをと、歩きまわってみた。するとシーンと静まりかえったある石造りの部屋（①）に、ソードが落ちていた。キャンプを張ってスレインの魔法で鑑定してもらうと、とっても強力（ダメージA）なライトブリンガーソードだ。さっそく拾ったパーンが身につける。この階はこれのほかにはいくつかメッセージがあるだけで、手掛かりはない。パーティは、はしご（Ⓐ）を使って次の階へ移った。

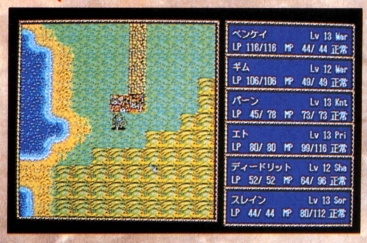
▲村中にこういうワナが仕掛けられている

レベル２では、柱のある大きな部屋にバンパイアのボスが現れた。「ようこそ、みなさん。ここはわたしたちの村です」。迎えてくれたボスがニヤリと笑い、手をあげる。合図を見て手下がパーティに向かってきた。柱をうまく利用して、敵にかこまれないようにしながら戦っていく。バンパイアは火や日光に弱いはずだから、エトに「サンシャイン」、スレインに「ファイアーボール」をかけさせた。魔法がきくと弱い手下は灰となって消滅していく。ついでにパーンまで、火の粉をかぶってしまったけどね。

スレイン「まあ、戦闘に犠牲はつきもの。しかたないですね」

パーン「おまえが下手なだけだろう」

最後のとどめだ。パーンがボスの胸に剣を突き刺す。数々の冒険をしてきたパーティにとって、このくらいの敵



▲炎に包まれるミスティ。みんな灰と化した

▲せっかく助けにきたのにカワイそうな村長

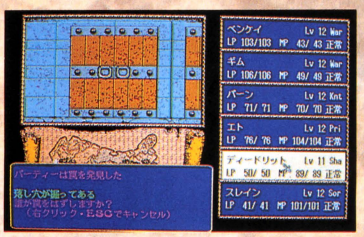
は朝めしまえだった。

奥の部屋には、村長（②）が監禁されていた。助けおこして話を聞くと、この呪われた村をもとに戻すことはできないから、火をつけて焼き払ってしまうとか。う～んあきらめの早い村長だ。そういうわけで、火がまわらないうちに村を脱出した。

赤々と燃える村を見ながら、これでよかったのかなと思った。だれひとり助けられなかったし、村さえもなくなってしまったからだ。

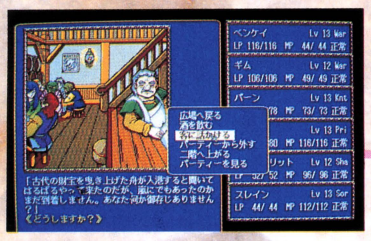
マップ記号について――マップ上の英文字は、ほかの階やブロックの同名の英文字の場所と、階段やハシゴでつながっていることを示す。たとえば「ミスティ」のレベル１のⒶとレベル２のⒶはつながっている

MAP OF ミスティ



▲お前たちの王国も、今日が最後だ！

古代王国の秘宝を積んだ海賊船



▲ふ～ん。港でその船に聞いてみよう

感傷的になったパーティは、しばらくじっと村が燃えるのを見ていたが、ベンケイの「ここまで来たら街で耳にした港に行ってみよう」という声で歩き始めた。港とは、ロードス島と大陸を結ぶ自由貿易港ライデンだ。

戦争が始まってるカノンが、島の正反対側のせいもあるかもしれないが、ライデンはいままでの街とちがい、活気に満ちあふれている。寺院も商売の神チャ・ザが祭られていた。

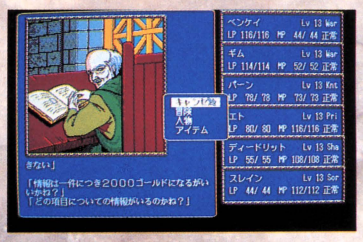
見物に疲れたギムたちが、酒場でビールを１杯ひっかけていると、酔った商人が話しかけてきた。なんでも「南の山にドラゴンがいて、財宝を守っている」とか「古代王国の秘宝を積んだ船がまだ着かない」といっている。

ディードリット「同じ酔っぱらいでも、編集部の人とはちがうわね」

パーン「よし、まず港に行って、その船のことを聞いてみよう」

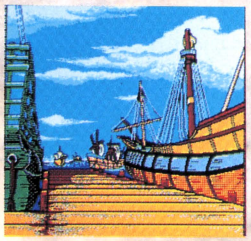
しかし、港で待っていたのはなんと海賊船。何かあるにちがいないと思ったパーティは、ギイギイと音をたてる踏板を渡り、なかに入っていった。なかはふつうの家屋と変わらないし、戦う海賊もそう強くない。せまい十字部分を上っていくと、外が見える場所、(Ⅰ)に出た。ずいぶん上まで来たらしい。そしてこの上の部屋ではカギ(②)を見つけた。上はここまでだ。

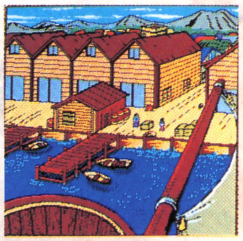
下へ降りていくとカギのかかったドアを発見。きっと財宝がザクザク……という気持ちをよそに、現れたのはモンスター！　もうイジワルだな。結局この下で、海賊を倒して王冠を手に入れた。やっぱり船は襲われていたんだ。



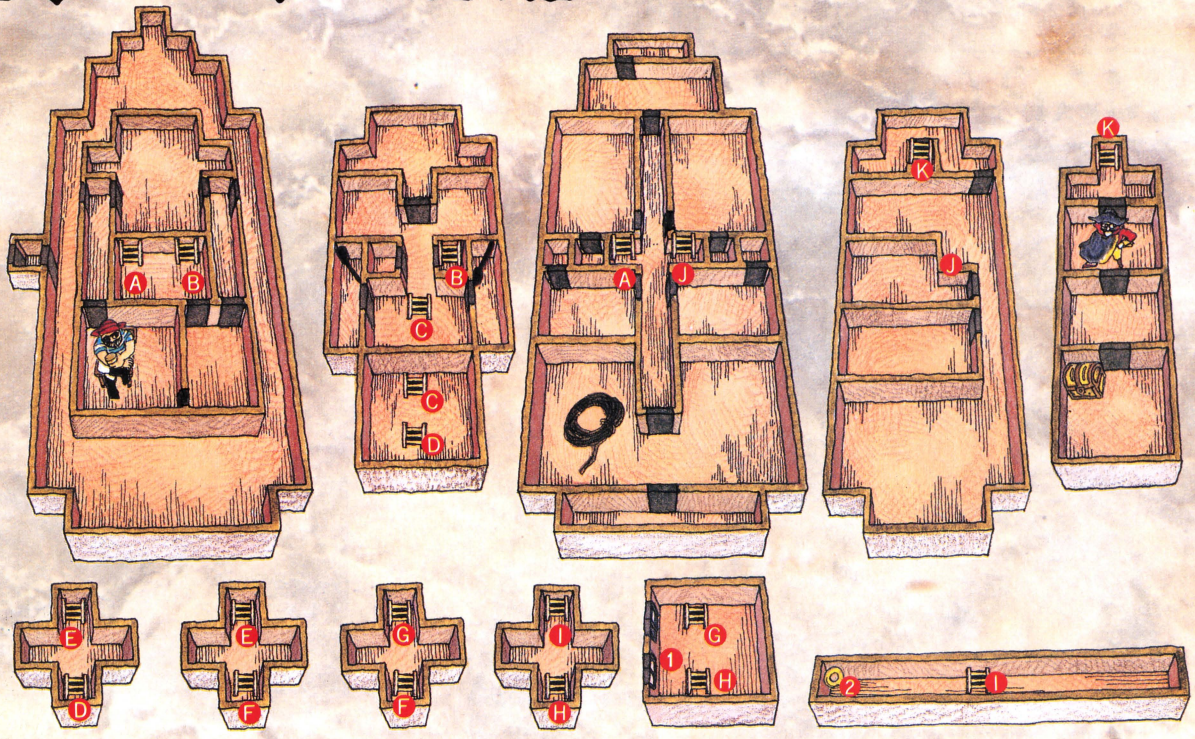
▲2000か。でも㊙情報なら安いもんかな

この王冠を市場で売ると、情報ギルドの暗号を教えてくれた。ここはなかなかおもしろいところで、情報を買うばかりじゃなくて売ったりもできる。聞ける情報も、品物について、人物についてと細かいので、ギムやみんなは真剣に耳をかたむけていた。





MAP OF 海賊船



ダフニス氏殺人事件の犯人は？

殺人現場

南の山に棲むドラゴンを退治しに行こうというパーンの意見もあったが、海賊と戦ったばかりで、みんなのり気じゃない。休みたいんだって。これ以上ライデンにいても情報は得られないので、ひとまず隣りのフレイムの街ブレードへ行ってみることにした。

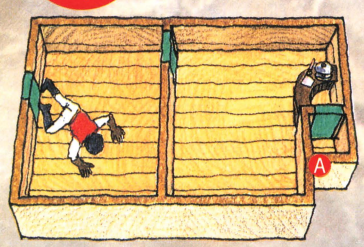
ところが、休むために泊まった宿屋で殺人事件にまきこまれてしまった。この宿に泊まっていたダフニス氏が昨夜殺され、その事件解決に協力してほしいというんだ。うーんめんどくさそう。でも、これもなにかの縁。たまにはフィリップ・マーロウもわるくないか。て、ことでさっそく現場の４号室へ、探偵と直行した。

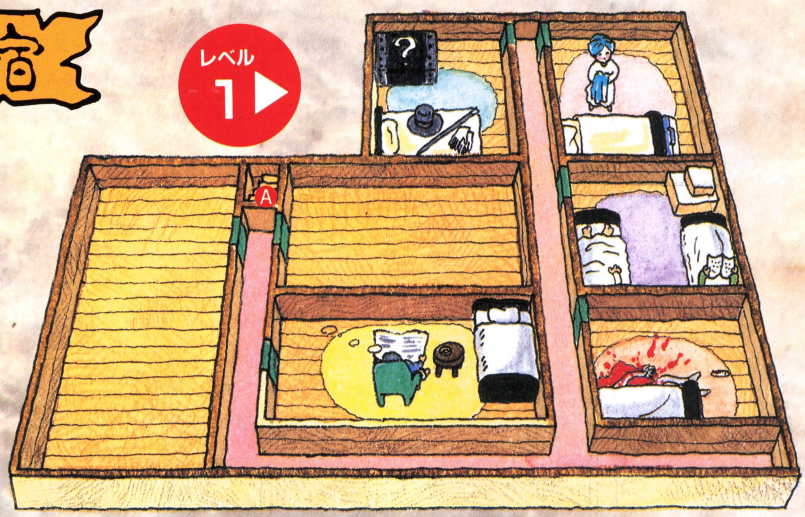
被害者は机へうつぶせになって死んでいる。調べると凶器に使われたらしい鋭い刃のダガーが見つかった。鑑定するとアサシンが使うダガーだ。犯人はアサシンか？　これを手掛かりに各部屋の泊まり客を洗ってみよう。みんな自分じゃないといいはるが、デテクションを使って持ち物を調べていくとある疑わしい人物がわかってきた。はたして、ダガーを見せると突然襲いかかってきた。やっぱり犯人だ。こちらは６人だってのにバカなやつ。すぐに取りおさえて、兵士に引きわたし無事解決。それにしてもＲＰＧで、殺人犯を探すなんて変わってるね。

▲事件について聞いてるのに商売熱心なヤツ

▲殺人犯め逃げられないぞ。おとなしくしろ！

ブレードの宿





ロードス島通信

ハーイ、ロードス島を冒険してるみなさん元気ですか。もうカーラを倒しました？　ギムたちももう少しみたいですね。

えーと、今回の情報は、大阪府の小畑誠司くんが送ってくれたやつ。「レベルが10くらいになったら、ライデンの南ファイアードラゴンマウンテンに行って、ドラゴンと戦いましょう。こいつは弱い。倒すとルーンスタッフというのがもらえるから売ってみると……おお、これでキミも今日から大金持ち！」

なんだ弱いのか。そうと知ってたらギムたちにも教えたのに。残念。

ほかにも栃木県佐野市の岸重勝くんからは、ピラミッドやミノタウロスの迷宮、カーラの館などマップがたくさん来た。おかげで助かりました。どうもありがとう。

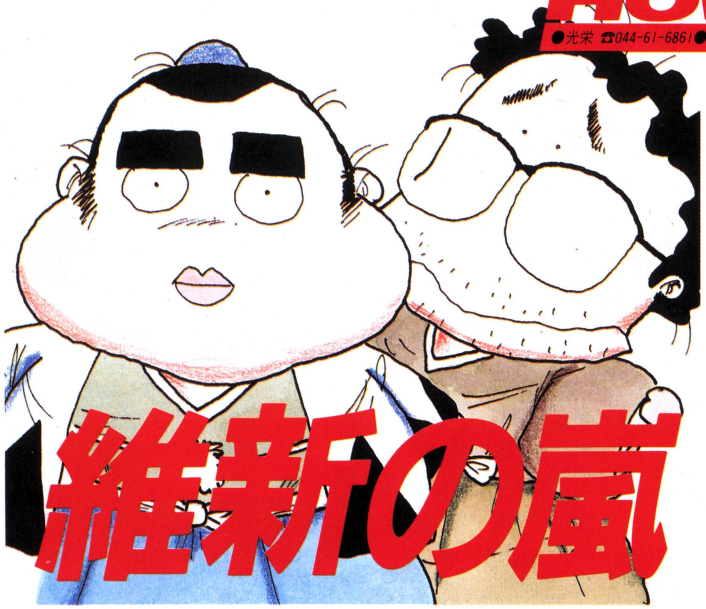
次号はついに…

というわけで、本編とはあまり関係ない冒険もけっこう用意されているのだよ。このほかにもまだあるらしいから、探してみよう。

次回はついにカーラの城へのりこむ。ワンドを手にしたギムたちだけど、はたしてカーラを倒せるんだろうか。次号は絶対見逃すな。

▲いよいよ核心に迫る？

●光栄 ☎044-61-6861●PC9801E以降、PC8801VA/9800円(サウンドウェア1200円)



維新の嵐

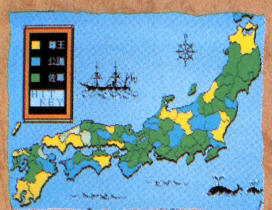
やっぱりSLGはスチャラカじゃなくっちゃ——と秋葉原。それにしても少しくらいはHOWTO WINやったら——とDr.四谷。いわば2人は野に放たれた虎。力まかせのSLG野性派。ルール無用のスチャラカなプレイに、さすがのコンプ㊞も逃げだしちゃうし、どーしたら無事終わらせることができるのか、悩みの種はつきない今日この頃です！

坂本龍馬いわく、日本の夜明けは遠いぜよ！

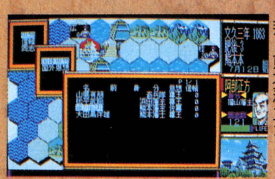
前号までのあらすじ

Dr.四谷と秋葉原—この2人の争いははるか地球創世の頃にさかのぼり、一説ではカインとアベルの兄弟ゲンカを初めとして、これまでの地球上での戦いは、2人の代理戦争だったとのこと。そして現代。SLG界の王座と原稿料獲得の野望に燃える2人は、PC98上640Kの電脳空間にて激突、(はっきりいって)しょーもない戦いを繰り広げている。さて最後に笑うものはだれか!?

(ちっともあらすじになってないってえの！ ㊞談)



▶中国、九州にて高杉が活躍。がんばってくれ！



◀次なる標的は細川韶邦。熊本藩主だ！

さて長らくお待たせ『維新の嵐』第4回の始まりだ。備中にてファースト・コンタクトを遂げた2人のその後を報告すれば——まずDr.四谷改め高杉普作は、仲間を引き連れ一路九州へ。小倉・唐津・熊本・福岡と、多少のもたつきはあったものの、藩主説得に成功。現在レベル26と、あと一歩で雄藩に手が届く。ただしひとつだけ気がかりなことあり——。高杉、備中での戦いにより護衛の同志がまったくいない。今後の動きがやや気になる。

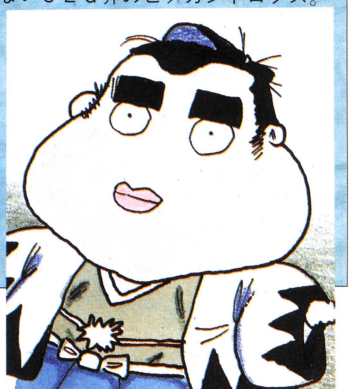
一方秋葉原改め近藤勇。ゲーム開始より武闘派宣言をしていただけあって、現在の攻撃力は高杉の上をいく。とはいえ、持ち前のスチャラカさ、いやしがたく、沖田総司をあっけなく失った。その後はすたこら江戸をめざし、現在かの地にて、遊廓と飯屋のグラフィックを見ること(いろいろなパターンがあるものよ)に熱中。東下の道中で味方にした郡山・津・吉田・小田原などの各藩主をあきれさせている。うーむ、それにしても——そんなことをしていていいのか、秋葉原!? ぐずぐずしてると高杉に京を乗っ取られるぞ！

Dr.四谷改メ 高杉普作

もはや何をかいわんや、でとくに紹介することもない。いつもはSLG秀才派なのに、秋葉原がからむととたんに性格が変わってしまう。ほとんど病気といっていい。

秋葉原改メ 近藤勇

これも病気。それにしてもDr.四谷が思わずそのペースに巻きこまれてしまうくらい、この男のパワーはすさまじい。懲りるということを知らないSLG界のピテカントロプス。



 イラスト／盛本康成

近藤、ついに動く！ 決戦は真近か!?

其ノ壱

Dr. YOTSUYA SIDE

どうも、高杉です。マルチプレイということでスタートしてこの連載、ま、かようなわけでただいまこう着状態に陥っております。何せ敵役の近藤勇が、江戸の町にて放とう三まい。遊廓のグラフィックを見て「キャーホッホイ、こりは前のとちがうぞ！」なーんて遊んでいる始末。私のよーな良識的ＳＬＧプレイヤーにとっては嘆かわしい限りですねえ。ということで、青年は九州をめざす。熊本黒田、福岡細川と、たてつづけの快進撃。両藩とも雄藩というわけではないけれども、これまでの藩と比べれば月とスッポン。藩主のレベル15以上と、味方としては非常に心強い。で、よーやく雄藩の藩主連と肩を並べるに至ったってわけ。快調だ！

▲豊後岡本藩にて。それにしてもこんな田舎で何やってんの!?

▲九州唐津藩は…すでにクリア済み。高杉一派がわがもの顔だ！

▲黒田殿、貴殿がチームに入ってくれて、普作とってもうれしい！

▲それにしてもこの２人は優秀。尊皇日本の未来は明るいのだ！

AKIBAPPARA SIDE

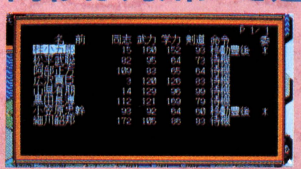
フッフッフッ、高杉はボクの真の怖さを知らないのじゃ。江戸の町で遊んでいたのは、ボクの作戦。相手を油断させて、一挙に勝負を決めてやろうっていう、ストラテジックな方針なんだもんね。エッ、そーは見えなかった、だって!? 大久保殿、こりだからアナタは小田原ちょうちん、昼あんどん。ボクのよーな勝負師になると、毎日が生きるか死ぬか。敵のウラをかかずば、ここまで生き残ってこれなかったのじゃ！（エライ、と土方。さすがは親分、と九条寅）その証拠に、九州には新選組より藤堂平助を派遣、ブレードランナーとして高杉暗殺を命令してあるのじゃ。ホイ、ぬ、ぬあんだと！藤堂めった斬りにされ、現在逃走中!? ひぇ～ん

▲佐倉藩主を説得中。よかった、やっとヤル気出してくれた！

▲がるるる、水戸藩は徳川のクセに裏切り者。許せないのじゃ！

◀近藤勇。学力が低いのが気になるところ。でもまあ許してあげてちょーだい！

高杉は九州にて巡業中！



▲彼らが有名な高杉一座。ミドル級の大名がお２人。心強い味方ですね！

九州は足利尊氏の昔より敗れた者の避難場所。よーし、も一度やったるぜ！と再起をはかる所でもあった。高杉もいつかは上京を夢み、仕事に精出す毎日であります！

江戸での豪遊にも、もう飽きた！

それにしても近藤のヤツいったいヤル気があるんだろーか!? と周囲をヤキモキさせたものの、よーやく江戸を出立。仕事をする気になってくれたみたいで、㊞としてはウレシイ！

▲江戸の町は楽しかったなあ、と近藤勇。これからいずこへ!?

両雄(!?)一路京へ。デスマッチ迫る!

其ノ弐

Dr. YOTSUYA SIDE

何というピテカントロプス。近藤は戦力分散の非に気づかなかったんだろーか!? 藤堂が1人来たって、よってたかってやられるだけじゃん！ ウチにだって腕に覚えのあるヤツはゴロゴロいるわい。さて、もうかくなる上は、京の都へ一直線。護衛の同志ゼロってえのが多少気になるところだが、いつまでも近藤秋葉原をのさばらせてはこの世のためならず。ここはあえて勝負を急ぐことにしよう。一挙に近藤勇を潰してやるわい！ ようよう、近藤さんよ、悔しかったらここまでおいで、だ。

（というわけで、高杉普作は京の町に到着。）

九州は長崎から海路、下関、広島とかごを乗り継げば、京はすぐそこ。う〜ん、やっぱり大都会はいいなあ！ 馬関の磯くさい町並に比べると、ここは別天地。東京ディズニーランドのよーなところだ。備中での激しい斬り合いに生き延びたおかげで、ここにこーしている！ さて、おのおの方、ワタシの作戦は題して「近藤ホイホイ作戦」。近藤が1人でいるところをねらって集中攻撃をしちゃう。死ぬも一興、生きるも一興。ここが正念場でござるぞ！

▲高杉京へ現る！ 指命手配の身ながらケッコウ堂々としている。ご立派！

▲オオッ、誰かと思えば藤堂平助！ イジメられた仕返しに来たのかなあ!?

AKIBAPPARA SIDE

な、なーにがピテカントロプスじゃ！ ぐやじい！ 藤堂平助は、新選組の風上にも置けない根性なしじゃ。こちらはケンカのプロ、それにひきかえ相手は軟弱者の志士と、アホな大名だけじゃないですか！ もー、よろしい。藤堂はとりあえず京の町にて次の指令を待つこと。ボクの作戦では、これから東北の藩主を続々味方につけていく方針だったけんど、やっぱ尊皇派は日本のウイルス。ブドウ球菌。生かしておいてはこの世のためにはならんわさ。ボクと土方、藤堂を中心とした新選組と、相手より数が多い大名の助けを借りれば、高杉一派はおしまいだよん。んじゃ、一足先に京都へ行くので、しっかり後からついておいで！

（近藤勇、横浜の港より海路大阪へ。やがて京の都へ至る）

フッフッフッ、久しぶりの京じゃ。このまんま屯所へ戻ってもいいけど、少しくらいなら遊んでもいいかのう？

ん、ぬあんだって、拙者沖田総司の息子でござるだって!? 父親が死ぬと後を継ぐよーにプログラムされてるう!? それにしてもあんまし似てないのじゃ。お父さんの方がいい男だったのじゃ！

▲こちらは近藤一座。高杉より数は多いが、役者が小粒なのが気にかかるね！

▲横浜の港から即大阪へ…。遊んでいきたいけど、仕事もあるしねえ

京の都に生きるけなげなヤツら

京の町にはホント、いろいろな人がいる。でも、お友だちになるのは「思想」を確認してからね

会沢正志斎

▲ガチガチの尊皇ジジイ。水戸藩ってのは過激な藩なんですよねえ！

平野国臣

▲インテリ。悲しいまでにインテリ。畳の上では死ねないお人ね！

佐久間象山

▲国学者。尊皇思想のイデオローグとして有名。こいつもインテリ。

岩倉具視

▲公家の中ではナンバーワンの実力派。悪そうな顔をしているなっ！

沖田総孝

▲戦死した総司の後継ぎ。しかしこの人、年齢41だって。うーむ？

芹沢鴨

▲新選組のボス。後、近藤勇と主導権争いを演じ、暗殺される

佐々木只三郎

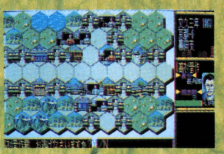
▲旗本出身。清河八郎の暗殺者として有名。友だちにはなりたくない！

高杉勝利！ やっぱり四谷は強かった！

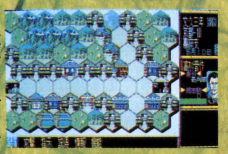
其ノ参

Dr. YOTSUYA SIDE

来た来たっ！ 近藤のヤツ、ホームグランドだっていうんで、すっかり油断しているぞ。ん、な、何というスチャラカ！ この忙しい最中に、こともあろーに遊廓通い。よろしい、では諸君、用意はいいかな？ 近藤が遊廓から出てきたところをバサッ、だ。ホッホッホ、これで原稿料はワタシのものだよ～ん！ 長年の恨みはらさでおくものか！



◀佐々木只三郎の襲撃。それにしても狂犬のよーな奴！

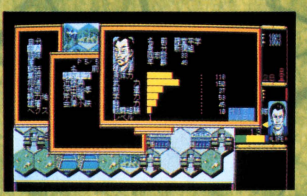


▶近藤勇よ、アンタの最期は時間の問題なのよね！

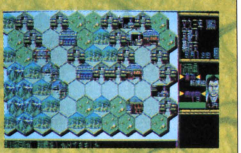
▲桂小五郎、志士を説得。でも逆に説得されちゃったりして…

AKIBAPPARA SIDE

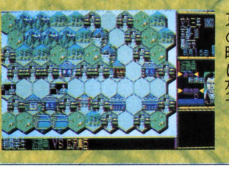
梅は～咲いたか、桜はまだかいな～と。フッフッフッ、肌身になじんだ京女。もークセになりそうなのじゃ。ホイ!? ゲゲッ！ 不意討ちとはひきょうなり、じゃ！ ひぇ～ん、斬っても斬っても敵がわいてくるう。逃げるが勝ちじゃ。ん、生命力ゼロ～!? ということは……そっかあ！（ポン、とひざをたたいて）オラは死んじまっただ～、じゃ！



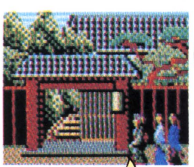
▲藤堂平助戦死の報を受け、息子平学が登場。でもなあ、ホントに子供なの!?



▶そりにしても、不意打ちはヒキョ～なのじゃ！



◀もーダメ。もーおしまい。近藤勇京の町に死す！



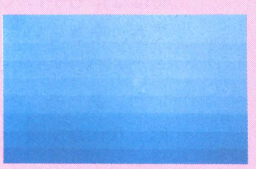
うまいもんは食つたし…

料亭にはよく通つたし…

秋葉原 豪遊の果てのスチャラカな死

▲というわけで、英雄ここに死す！ 秋葉原らしい最期なのじゃー！

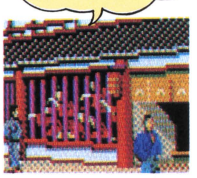
南無…

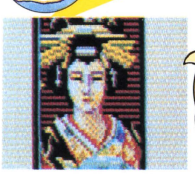


▲真白。これすなわち死後の世界。うーむ、悲惨なのじゃ！

女風呂はのぞいたし…

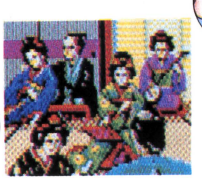
遊郭では放とう三まいじゃ！





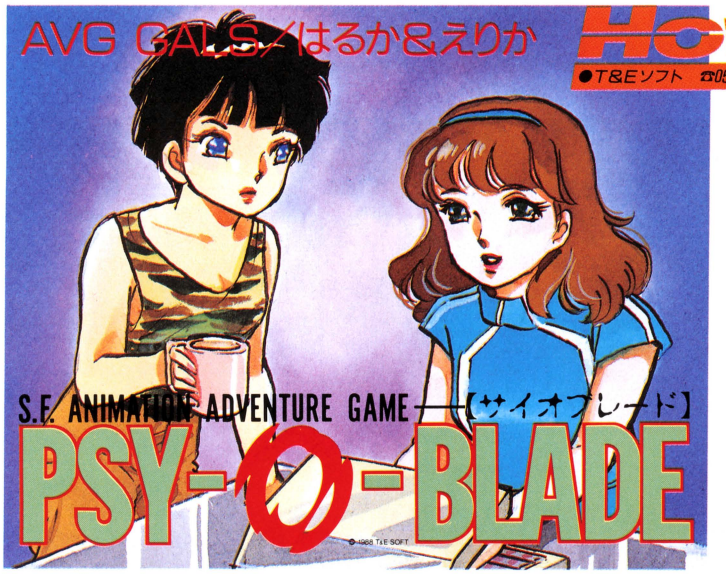
さんざん遊んだ末の末…

ずい分お金を使つて…



…しかし秋葉原は死なず

どーせゲームだし…



How To Win

●T&Eソフト ☎052-773-7770●PC8801SRシリーズ／8800円

えりか　うー、うーん…。
編　あのー、えりかさん、どうしたんですか？
はるか　ああ。得意のはずのアクションシーンで何度も失敗したのがショックだったみたい。
編　へー、えりかさんでも、落ち込むことがあるんですか？
えりか　機嫌ワリイ時に。えーい、ケリ入れたる、キェーッ！

地上編　脱出は、腕力より、知恵で勝負よ！

はるか　えりか、ほら、仕事！
えりか　うん、あれ？　ここは先月もやっただろ？
はるか　かけ足の紹介だったからねえ、HOW TO WINとしては、ちょっと不親切だったかな、と思って。もういちどポイントだけ、アドバイスすることにしたのよ。
えりか　ふーん、ページ埋めかと思っちゃった。

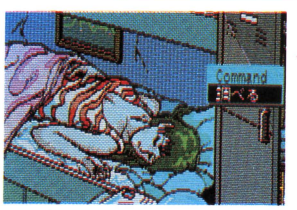
このシーンが見られたら8割がた脱出成功だ!!

はるか　（ギクッ！）
ええと、ともかくですねえ、この脱出を成功させるために、いちばん大事なのは部屋を出る前にあるの。ほら、窓から博士を見たじゃない？　あの時に、しっかと車を観察しておかないと、絶対に脱出できないのよ。部屋を出た後も、けっこう複雑。えりかは、階段下にいる兵士たちの間を強行突破したがってたけど、絶対ムリ！
覚えておいてほしいのは、男性の視線をくぎづけにする場所は、大事なところだってこと。うれしい風景にばかり見とれてないで、しっかとまわりも観察するべし。そして、最初に行った時はなにも手に入れられなかったとしても、あきらめちゃダメ！　探すべきものがわからないうちは、手に入らないわ。あっちこちで試行錯誤をしてれば、なにが必要か、なにをすべきか、わかってくるってもんよ。

シャワー室

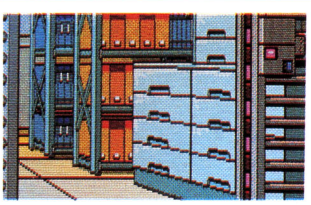
◀色っぽい！　と見とれてばかりいると、後悔することになるわよ。あたりをじーっくり観察してちょうだい。このおねえさん、とってもよいものを持ってるんだから。こらこら、えりか、人の下着をいつまで、じろじろ見てるの！

仮眠室



▲くるたびにちがう寝姿がうれしい？　しかし、ここでも大切なものを手に入れなくちゃいけないのだよ、諸君。とはいえ、あてもなく探しても見つからない。そうそう、あっちこちで悩んだ人ならOK！

保管室



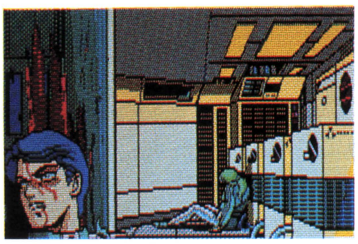
▲ここって、いかにも大事なものがありそうなところ。ということは、それだけ、警備体制も厳しい。さあ、警報のスイッチはいったい、どこにあるのかな？　書類はやたらに持ってもしかたないけど…。

××室

▲ここではやらなきゃいけないことがいっぱい。１度くるだけじゃあ済まないかもしれないね。ここであして、あそこでこうして…そう、試行錯誤が大事なことです。

イラスト／大坂尚子

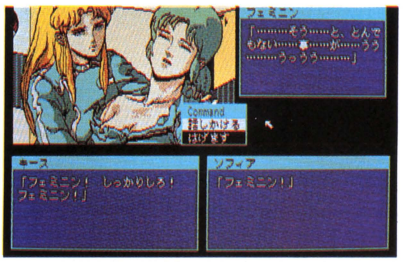
宇宙編　セプテミウスでは恐ろしい事件が…！



▲キャー、マークが！　いったいなにが…？

先月は、せっかくのキースとソフィアのラブシーンが悲鳴で破られた…あの気になるところで、㊝のおじゃまが入ったのよね。ようやく今月は解禁になって、わたしたちが駆けつけたら…、あー！　ヒドイッ！　でも、かろうじて、フェミニンはまだ生きていたわ。虫の息の彼女を励まして、なにが起きたかを聞きだしたんだけど、あの「B・N・P」のディスクがなにか関係あるらしいとわかっただけ。そして、突然現れたのは…。

はるか　キャー!!
えりか　キース！　後ろ！
はるか　ワッ！　投げ飛ばされた！
えりか　まじいぜ、ボブもロバートも気を失ってる。
はるか　武器は？
えりか　だめだ、効かない！
はるか　キース、逃げて！
えりか　おい、実験室なんかに逃げて、どうするんだよ。



▲フェミニン！　お願い、しっかりして！

はるか　なにか、武器になるもの、ないかしら？
えりか　こんなものでも役に立つかな？
はるか　この際なんでもいいわよ。投げちゃえ！

▲いったい、こいつは??

はるかは言いたい、早解きは三文の損！

もう、解いちゃった！　って、人もいるだろうけど、はたしてキミはすべてのシーンを見たかな？　すべての情報を聞いたかな？　マウスのA&Bボタン押しっぱなしで、メッセージを読み飛ばしたりしてない？　せっかくのゲームなんだもん、すみからすみまで楽しまなくちゃ、もったいない！

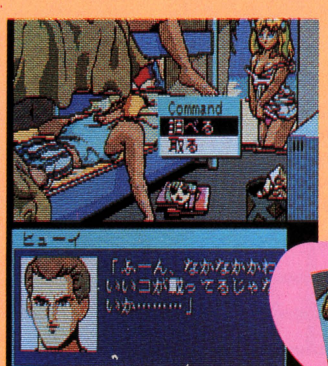
たとえば最初の宇宙編で、コクピットにマイケルがひとりでいるところなんて見た？　まあ、ふつうはロバートひとりとか、ボブとふたりとかくらいでしょ？

地上編のほうでは、部屋を脱出する前にルイスの監禁された場所を聞けるのは知ってた？　そしてHな本は手に入れられたかな？　実は、やりようによっては、掲載写真よりもっと過激なのも見られるらしいわよ。

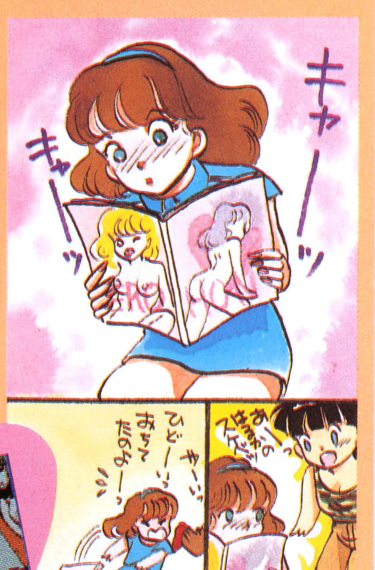
スペシャル・シークレット（FM77AVを除く）もひとつ教えちゃお！　このゲームを深夜に遊んでいると、ある写真に不気味なことが…。おい、おい、あわてて、夜中に遊ばないで！　コンピュータの内臓時計をちょっと合わせ直せば、昼間でもできるんだから。

カーソルでの遊びもいろいろあるから、よーく研究して、めいっぱい、楽しんでくださーい！

◀おや？　あの兵士たちは？　なになに、なるほど、ほー、これはいいことを聞いちゃったわ

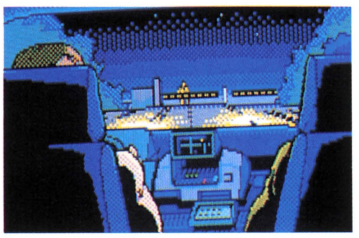


◀男はみんなH！　まったく、こーんな本を床に投げておくなんて……

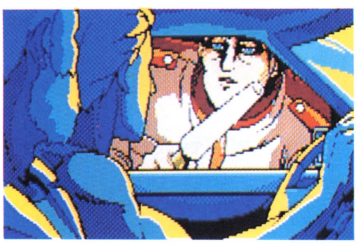


地上編　さあ、いよいよ、博士救出だぜ！

▲無事脱出、おめでとう！　さあ、今度は博士を救いに行かなきゃ



▲一難去って、また一難。検問だ！



▲ここで上手にやらないと、ジ・エンド！

ようやく敵の手から逃れたヒューイ＆ルイス。ルイスの奴、建物からの脱出する時に肩を痛めたらしい。で、ヒューイが運転して、博士が移された先へと向かったんだけど…。

はるか　ウワッ！　やばい。検問よ。

えりか　ええーい、強行突破しちゃえ！ヒューイ、行け、行け！

はるか　こら！　やめなさい！　相手に危険を感じさせたら、博士がまた別のところへ移されちゃうじゃないの。

えりか　うー、欲求不満！

はるか　とにかく、ここは、おとなしく相手の言うことをきいたほうがいいわ。

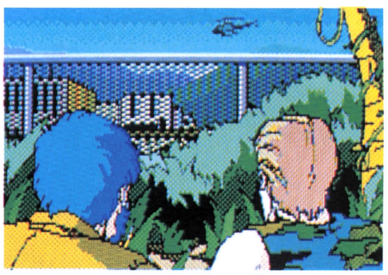
えりか　おい、ルイス、どんなふうに応対すれば、いいんだい？

はるか　ぐずぐず、しゃべってると、怪しまれるわよ。とりあえず、素直に免許を出して…。

えりか　ワイロはどうかな？

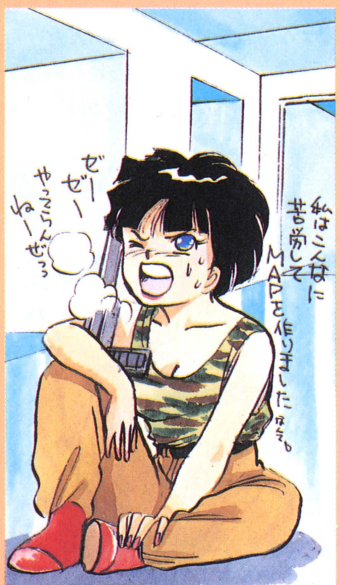
はるか　だめ、そっちを出しちゃ！ルイスとヒューイが初めて会ったときの会話を忘れたの？

うー、やっと、通過できたぜ。はるかはハラハラしてたなあ、ここでヘタにふるまえば、ジ・エンドだって。さーて、ようやく博士のいる建物へ近づいた。だけど、どうやって博士を探すんだろう？　へー、アレキサンダーって役立つ。ルイスの長話もよく聞いておこうっと。さっきの検問のときに、ルイスの話はけっこう大事なんだって、わかったからね。おっ、合図だ。さあ、いよいよ、乗りこむぞ！

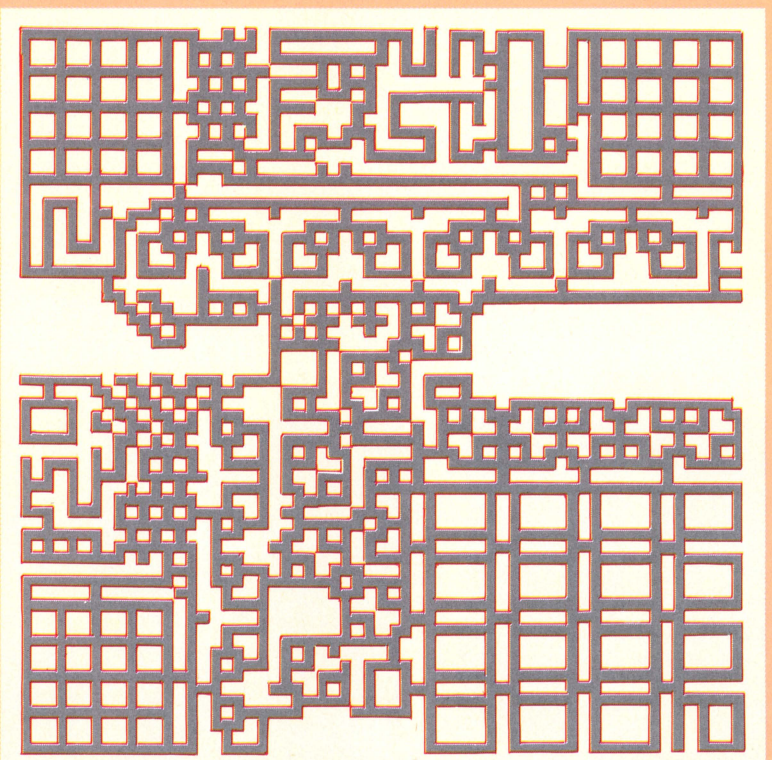


▲アレキサンダー、早く博士を探してくれ！

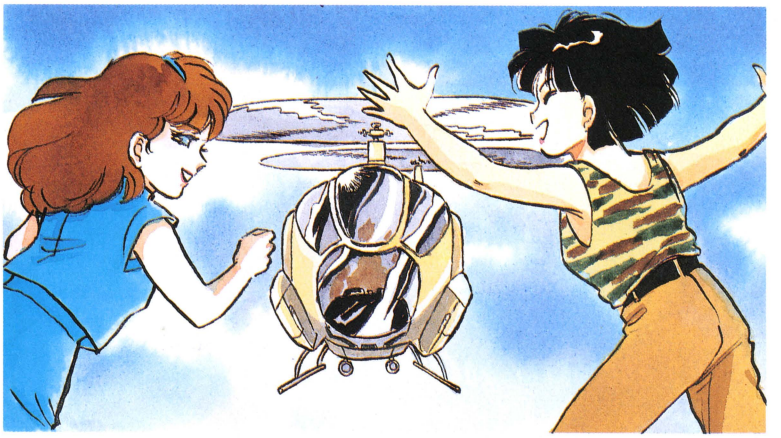
えりかが教えちゃう、研究所のマップじゃ！



博士の場所は行くたびに変わるから、毎回、距離計をにらんで考えなきゃ、だめだぜ。マップがあっても、じゅうぶん大変なアクションシーンだ。苦労させられたぜ、まったくよー！



はるか　ええ？　なに、この建物？
えりか　ひえーっ！　ややこしい！
はるか　ちょっと、えりかはしっかり武器を構えておいてよ。敵が現れてから武器を選んでちゃ、間に合わないわ。
えりか　といってもねえ、敵の人数や距離にもよるぜ。近距離のひとりを倒すのに、ランチャー使ってたらもったいないもん。一応どれかを構えておくけど、状況によって、変えるからね。
はるか　はい、はい。アクションはまかせたわよ。わたしは距離計をにらんで、どっちへ進めばいいか考えるから。
えりか　おい、はるか、側面からの敵の攻撃も見ておいてくれよ。
はるか　はい、はい…。うわっ！　両側に敵よ！
えりか　よし、これでも食らえ！



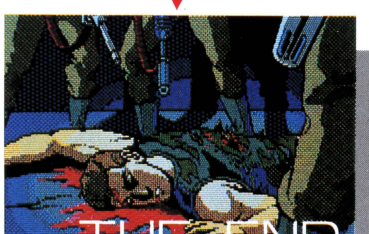
いやー、めげた。何度かヒューイとルイスを死なせてしまった。だけど、突然画面が変わったときは、ヤッター！とおもわず叫んだぜ。ここまでたどりつきさえすれば、後はこっちのもんさ。ヘリコプターを奪い、いっきに帰還。博士だけがラクーンと話す方法を知ってる。博士を救出できないかぎり、キースたちは救われない。さあ、次号でついにセプテミウスの秘密が……！

ACTION

敵に気をつけて、博士との距離をにらみながら進め！　移動はシフトキー＋カーソルキーでおこなったほうがかなりラクだと思うなあ

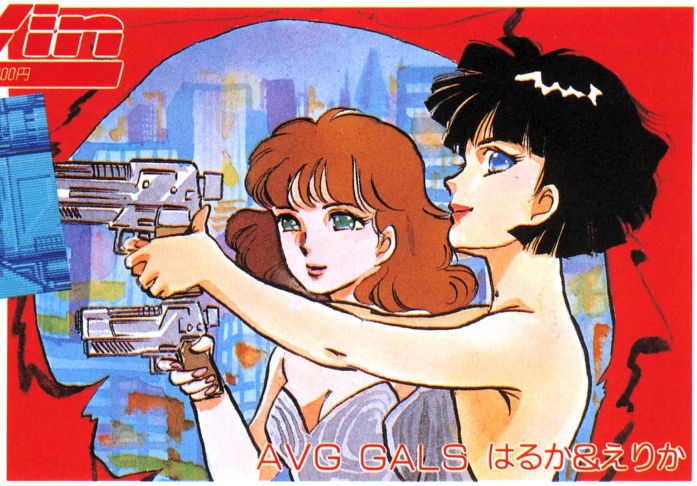
成功したら

失敗したら



How To Win

●コナミ☎03-264-5678●PC88SR、8800円／MSX2、9800円



前回に続いて、話題のＡＶＧ『スナッチャー』の紹介だよ。相棒のギブスンをスナッチャーに殺されて、心に強く復讐を誓うギリアン。退廃の未来都市ネオコーベ・シティを舞台に、人類と謎のバイオロイド、スナッチャーどもとの戦いがはじまる。いよいよストーリーも佳境に入って、今回も息もつかせぬスリリングな展開だ。はたしてギリアンは、ギブスンのかたきを討てるのか。そして最大の謎、スナッチャーの正体をつかめるのか。お楽しみは、これからだい！

正体不明のタレコミ屋、ナポレオンをさがせ！

亡きギブスンの残した手がかりを追うのだ！

えりか　ええっと、前回はどこまで行ったんだっけ。忘れちまったい。

はるか　ギブスンの家を訪ねてカトリーヌに会って、パソコンから情報を引き出してたら……。

えりか　そうそう。突然、裏庭で犬が騒ぎはじめたんだよね。でも行ってみると、誰もいなかったぞ……。

はるか　でも、気になるわ。なんだか見張られてる気がするの。

えりか　とりあえず、本部に戻ろうよ。ギブスンの手記を読んで、スナッチャーの弱点も発見したことだしね。

はるか　そう。あれは今後の捜査に、すごく役に立つわ。大収穫よね。

えりか　これでいっきに攻めるぞ！

そーんなワケで、本部に帰ったギリアン。仲間たちと、いろいろ話をしてるうちに、ギブスンが使っていたというタレコミ屋の情報を手に入れた。ナポレオンと呼ばれるその男、残念ながらギブスンしか、その連絡先を知らないらしい。うーん、クヤシイ。この男さえ見つかれば、いろんなことが聞き出せそうなのに。本部のマザーコンピュータ、ガウディに聞いても、まったく手がかりなしだもんなぁ。

いや、待てよ。たしかギブスンは、メモ魔だったはず。もしかしたら、とんでもないところに電話番号をメモしてたりするかも……。と、ここで気づいたキミは、エライぞ。そうなのだ。ギブスンのヤツ、しっかりメモを残してくれてるんだ。ううっ、なんて気くばりのいきとどいたヤツ。鈴木健二先生もマッ青だぜ。

こーして、いよいよ謎のタレコミ屋ナポレオンと接触だ。彼が指定した場所は、にぎやかな繁華街。でっかいスクリーンに映し出される広告は、またまた「ブレードランナー」しちゃってるぜ。しかも、この広告は役に立つ！じっくり見ておいてソンはしないぞ。

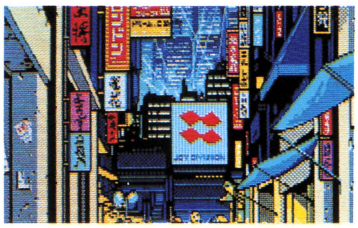
▲こいつがウワサのナポレオン。名前はフランス人だが、ど一見ても東洋系の顔だよな

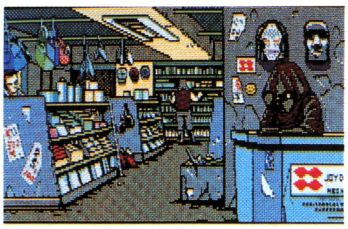
▲待ち合わせの場所で、ぼんやりストリートウォッチング。正面に見える広告は映画の宣伝かな。おもしろいね

謎の男ナポレオン登場！

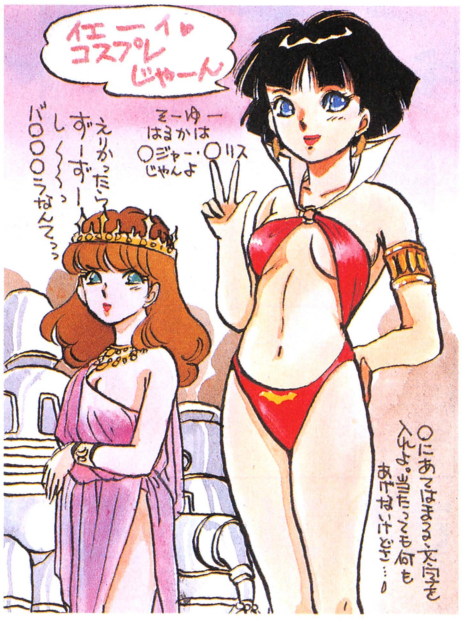
イラスト／大坂尚子

クジラ料理を求めて、怪しげなパブに潜入！





▲ひとクセありそうな、下町のナンデモ屋。なんだか店員まで不気味なムードね。でも、ここでは重要な情報とアイテムが手に入るのよ



酒場の踊り子の話から新しい手がかりが……

さて、ナポレオンから情報を手に入れたら、あとは行動あるのみ。まずはギブスンが死ぬ前に立ち寄ったパブに行ってみたわ。ここは、禁止されてるクジラ料理を食べさせる店なの。クジラといえば、私たちも、もうすぐ食べられなくなっちゃうのよね。そうなったらホントに、こんなヤミのクジラ料理店が出現するかもよ。

まあ、それはともかく、お目当ての店に着いてみると、いきなり狼男が出現！　ちょっと、なんなのよ、コレ。あら、よく見ると狼男のマスクをかぶってるだけなのね。まったく人騒がせな、と思ったら、今夜はコスチュームプレイ（仮装）の日なんですって。もちろん、ギリアンもお面をかぶらなくちゃなかに入れてもらえないの。しかもお面を買う店まで指定されちゃった。「J・ディビジョン」とかいうナンデモ屋らしいんだけど……。

ん？　この店の名前は、たしか……そう！　ギブスンの家で見つけた日焼け止めが、ここの商品だったわ！

こーなったら、「J・ディビジョン」に行くっきゃないわよね。さいわい場所は調べておいたし……ふふっ、さっきのえりかのアドバイスを聞いておいてよかったわ。あのコも、たまにはイイこというのよね。まあ、たまに、なんだけどね。

そんなワケで、まわり道になっちゃったけど、やっと例のパブ「アウターヘブン」に潜入。うわあ、スゴイところだわ。みんな、奇妙な扮装をして、まるで「スターウォーズ」に出てきた酒場みたいなムード。よく見ると、仮面ライダーもどきや猿の惑星みたいなのもいるの。呼びかけると、こっちを向くところが、とってもお茶目！

えりか　コラコラ。遊んでないで、しっかり仕事せんかい。

はるか　わかってるわよーだ。まずはマスターを呼んで……キャー!!

えりか　また、えらくグロテスクな仮面をかぶったヤツだな。え？　これ、昔のＳＦ映画のキャラなの？

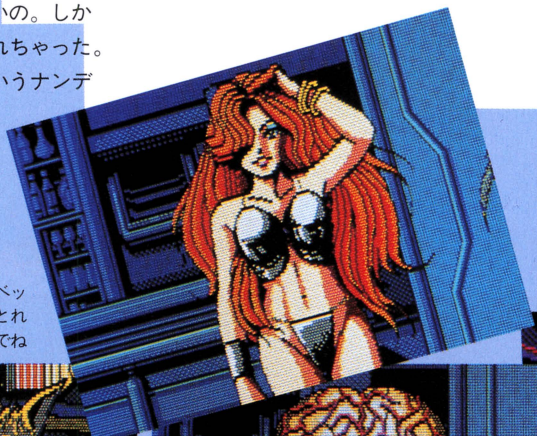
はるか　あっち行ってよ、もう！　つぎはダンサーに聞き込みしましょ。ええっと、イザベラさんでしたっけ？

えりか　うひょー、グラマー！

はるか　じろじろ見ちゃ失礼よ。ほら、仕事、仕事。ギブスンのことを聞いてみなくっちゃ……。

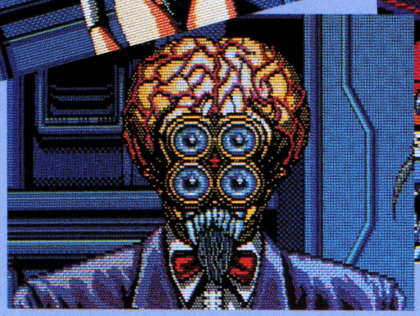
えりか　そーでした。あのー、この男に見おぼえは？　え？　知ってる？

はるか　やったわ！　えりか、ついに手かがりが見つかったわね！

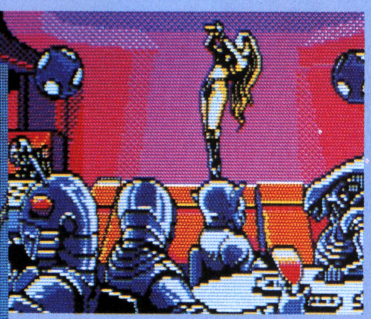


▶人気ダンサーのイザベラ・ベルベット。みごとなプロポーションに見とれて、大事な情報を聞きもらさないでね

▲「アウターヘブン」の呼び込み、狼男。クシャミばかりしてるヘンなやつ

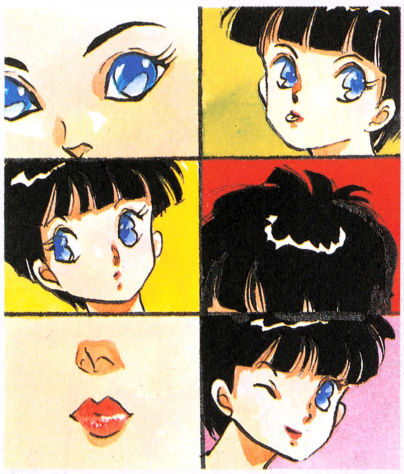


▲「アウターヘブン」のマスター。この仮面にピンときた人は、かなりのＳＦファン

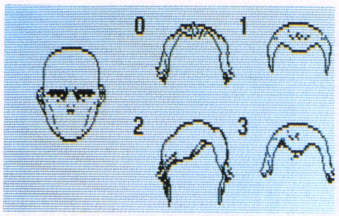


▲なんだか熱気まで伝わってきそうな「アウターヘブン」の店内。お客の扮装は、なつかしのＴＶヒーローからＳＦ映画キャラまで、華麗な競演

モンタージュ写真をつくって、容疑者を割り出せ！



イザベラの証言を聞いたら、すぐに本部のコンピュータ室に直行！ ガウディを使って、ギブスンが尾行していた男のモンタージュ写真をつくるんだ。いやあ、これがオモシロイのなんのって。思わず、本来の目的を忘れて遊んでしまった、えりかさんなのだ。顔の輪郭に、目、鼻、口、髪型と、組み合わせて顔をつくっていく。気分は、まさに特捜刑事さっ。顔ができあがったら、ガウディのファイルに照合。似た顔のヤツを捜しあててくれるよ。イザベラの証言を思い出しながら、ガンバレ！



▲モンタージュ作成は、こんな画面なのだ。これは、髪型を選んでるところだね

▲うふ、ヘンな顔。これじゃマンガだ

▲こーゆー顔のやつ、いそーだぜ！

さあ、ついにギブソンのかたきを討つときが来た！

モンタージュ写真から浮かんだふたりの男！

ガウディでつくったモンタージュ写真をもとに調べると、ついにふたりの男が容疑者として浮かび上がった！ ひとりはサーファー、ひとりはタクシードライバー。さっそく、それぞれの家に乗り込むぜ！ たぶん、どちらかがスナッチャーのはず。ううっ、やっとヤツらと戦って、ギブスンのかたきを討てるのだ。ワクワクしちゃうぜ！

まずは、ふたりの家の周辺を見てみようか。サーファーのイワンは、なんだかうす汚い下町暮らし。道端でたき火してる浮浪者なんかもいたりして、ほら「マックス・ヘッドルーム」の1シーンみたいだ。むむむ、気分が出るぜ……。ほんと、ひとつひとつの画面にニヤリとさせる部分があって、ヒジョーにうれしいのだ。

さて、もういっぽうのタクシードライバー、フレディの家は、けっこうマトモなマンションだ。わりと車の往来もはげしい表通りなんだよね。こんなにぎやかな場所に、はたしてスナッチャーは住むだろうか。あたしだったら人目を避けて、こっそり生活するけどなあ。ま、スナッチャーの考えてることなんて、わかりゃしないよね。なにしろ相手は人間じゃないんだから。

よし、だいたい家の周辺状況はわかったことだし、それじゃあ、イッキに乗り込んでみよーか！

えりか　こら、開けろ！　お前たちは完全に包囲されている！　ムダな抵抗はやめて、出てきなさい！

はるか　……留守みたいよ。

えりか　そんなぁ！　ここまで来て、留守はないだろ、留守はっ！

はるか　しかたないわ、もうひとりの家をあたってみましょうよ。

えりか　ちぇっ、めんどくさい。ここらでカタをつけたかったのに。

はるか　そうカンタンにいくもんですか。……ほら、着いたわよ。

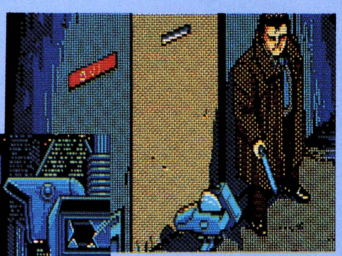
えりか　よし、今度こそ。開けろ！ ジャンカーのえりか様だぞ！　さっさと開け……うわあっ！

はるか　あぶない！　敵はピストルを持ってるわ！　早く応戦して！

やりい！　いよいよスナッチャーの家を突きとめたぞ！

イワン
ロドリゲス

▲うらぶれた界隈のボロアパート。スナッチャーって、ビンボーなんだろーか



▲イワンの部屋のドアの前で、ようすをうかがうギリアンとメタルギア。ハードボイルドな気分ざんす

▲こちら、フレディの部屋のドア。イワンの家にくらべて、かなりこぎれいな感じだね。だが、油断は禁物だ

フレディ
ニールセン

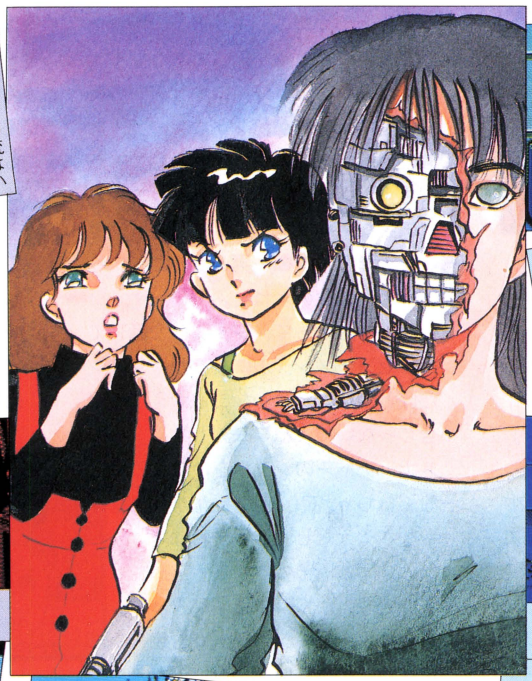
▲よく見ると、信号の色が変わったりして、なかなか芸のこまかいアニメ処理だ。

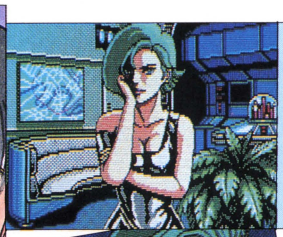
スナッチャー出現！ ここでやられてたまるか！

◀やったね。敵の銃はハジキ飛ばしたぞ！

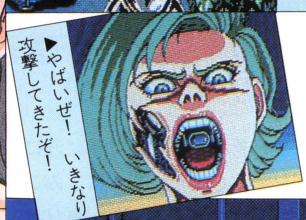
▶疑わしいヤツは、とことん締めあげてやれ

▲部屋はくまなく捜索する。なにか出てくるかもしれないよ。





◀この女は何者だろう。フキゲンな顔してるな



▶やばいぜ！ いきなり攻撃してきたぞ！

▲見るもムザンな女スナッチャーの死体。とりあえず、ひとりは片づいた

▶令状が出たら、相手のからだをスキャンできるぞ

◀ややっ！ 怪しげなモノを発見。なんだ、これは？

▲突然あらわれた、謎めいた男。こいつこそが、あの有名なランダム・ハジルなのであった……

▶バスルームの鏡に目をやると……？

◀スナッチャー出現。ギリアン、ピンチ！

MSX2版『スナッチャー』、ついに登場！

『スナッチャー』のＭＳＸ２版が、いよいよ登場。さっそく遊んでみたけど、なかなかイイ感じよ。88版とくらべて、ディスクの枚数も少ないの。ゲームの途中で、いちいちディスクを入れ替えるのって、イヤになっちゃうものネ。

それから音のよさにもビックリ。ＳＣＣ音源のロムがついてて、もう最高！　これはお買い得だと思うな。欠点と言えば、少し遅いってことくらいかしら。でもメッセージも漢字が多くて読みやすいし、はるかとしては、大満足のデキなのでした！

◀ね、メッセージに注目して。とても読みやすくてウレシイ

◀なんたって音がいいのよね。聞かせてあげられなくて残念

そして、事件は意外な方向に展開していく……

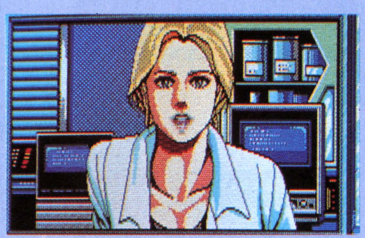
リトル・ジョンが語る秘密の病院とは？

スナッチャーを相手に手に汗にぎる大立ち回りを演じたすえに、みごとギブスンのかたきを討った、ギリアン。不思議な男ランダム・ハジルと出会ったところで、第1部は終了するの。

そして、いよいよ第2部。疲れはてて本部に帰ると、ギブスンのナビゲーターロボット「リトル・ジョン」のメモリーが再生されたとの知らせ。ラッキー！　これでまたひとつ、ギブスンのにぎっていたスナッチャーの秘密が解明されるはず。……と、喜んだけど、現実は甘くはなかったわ。リトルのメモリーはすっかり破壊されていて、残っていたのは奇妙な病院の写真だけ。うーん、これじゃナニがナンだか……。

とりあえず、情報収集といえば、この人に会うしかないわね。そう、ナポレオン。さっそく会って聞いてみたけれど、彼もよく知らないみたい。困ったわ。他に病院関係にくわしい人とな

▲なんて不細工なサンタクロース！　と思ったら、なんとナポレオンの変装だったのネ



▲ギリアンの妻、ジェミー。プラチナブロンドの知的な美人なの。あこがれちゃう！

ると……そうだ！　ギリアンの別れた妻ジェミーが、何か知ってるかも！

そんなわけで、ついにギリアンの奥さま登場。これが、なかなかの美人なのよね。もちろん、捜査への協力も気持ちよく引き受けてくれたわ。こんなステキな人なのに、別れなくちゃいけなかったなんて……男と女って、いろいろと複雑なのよねぇ。

なーんちゃって、ジェミーと話して少しセンチメンタルになったギリアンだけど、いまはそんなこと考えてる場合じゃないわよね。一刻も早くスナッチャーのシッポをつかまなくっちゃ。でも、何の手がかりもなさそうだし、どうすればいいの？　と、そのとき！　突然、本部のミカから緊急連絡が入ったの。カトリーヌが重大な秘密を見つけたらしいわ。急いでギブスンの家に向かったギリアン。ところが、そこには……？

はるか　ひどい！　部屋のなかがメチャメチャに荒らされてるわ！

えりか　おまけにカトリーヌの姿も見えないぜ。まさか、スナッチャーにやられたとか……？

はるか　キャー！　えりか、見て、見て。犬の死体が飛び込んできたわ！

えりか　カトリーヌの犬だ！

はるか　カトリーヌ……どこに行っちゃったの？　無事なのかしら？

えりか　うーん、わからない！　それは次回のお楽しみなのだ!!

カトリーヌ、無事でいてくれ！

◀突然、ミカからの電話。なんだか、ただならぬようすの表情に、イヤな予感！

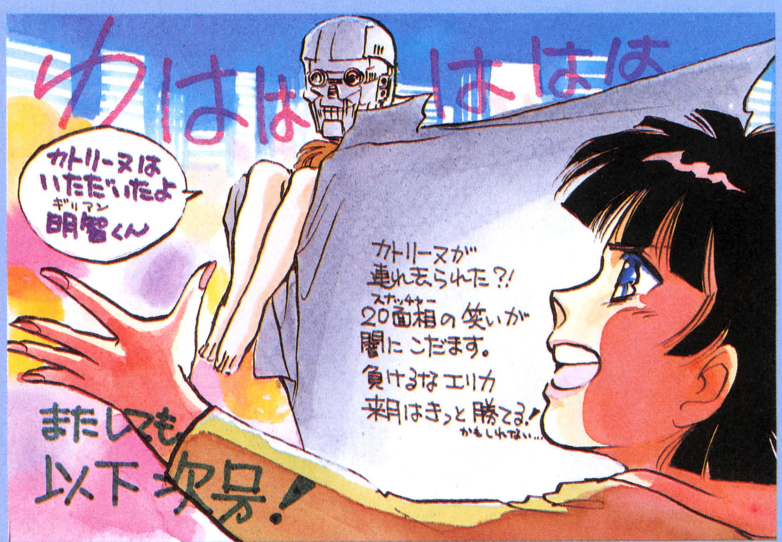
▶書斎のなかは、ひどい荒らされよう。スナッチャーのしわざらしいわ

訪ねあてた病院は……？

◀ナポレオンに教えてもらった病院に来てみたけれど……

▶カンペキに見当はずれ。ただの動物病院だったのね。クスン

▲いきなり窓ガラスを破って、カトリーヌの愛犬の死体が……。なんてムゴい殺し方！



ロードス島戦記 III

Record of Lodoss War III

RPG誌上ライブ

作／水野良とグループSNE
画／出渕裕

episode VI カノンの海賊船

フレイム王の密命を受けた若き騎士スパークと6人の仲間は、神聖王国ヴァリスで黒エルフの一団と戦い、彼らの後ろで糸を引くのが、黒の導師こと暗黒帝マーモの遺臣バグナードであることを知る。はたしてバグナードの目的は、はたまた〝魂の水晶球〟の行方は!?　大いなる謎の答えを求め、冒険者たちは暗黒の島マーモへと船出する……。

テーブルトークRPGの実際のプレイを誌上再現する好評連載第6回。今月は海洋冒険編だ！

ロードス島の現在の状況の事

GM　さて、続きだ。きみたちは〝魂の水晶球〟を持ち逃げしているダーク・エルフに追いつくため、ヴァリスの軍船に乗りこんで、カノンに向かおうとしているところだ。

ライナ　どういう計画なの。

GM　マーモに行くためには、必ず通らなければならない街がある。ルードという名前の港街なんだけれどもね。ここからマーモ島に向かう渡し船が出ていて、これに乗らない限りは絶対にマーモ島に入れない。

ギャラック　つまり、その港街で網を張って、ダーク・エルフを捕まえようというわけだな。

GM　そういうこと。しかし、知ってのとおり、カノンはまだマーモの支配下にある。もっとも、ベルドのつくった帝国はすでにその形はなく、ダーク・エルフや有力な人間たちが、勝手に街や村の太守を名乗って、統治しているだけなんだけれどもね。いずれにせよ、カノンに着いたらできるだけ目立たないようにするべきだろうね。

アルド・ノーバ　このメンバーで目立たないようにするのは、なかなか難しいだろう。

GM　だろうね。

カノンの話が出たついでに、現在のロードスの状況を説明しよう。

まず、フレイムだけど、傭兵王カシューの努力の結果、いまではロードス島一の大国にのしあがっている。その影響力は、自治都市ライデンにまでおよび、砂漠の蛮族たちも吸収し、止まるところをしらない。

いっぽう、モス地方の内戦は竜騎士レドリックと、その妻であるシーリスの活躍によって、次第に収まりつつある。このふたりが治める王国の名前は、ハイランドという。

ドラゴンスケールを始め、いくつかの公国の太守は、まだハイランドに対し抵抗しているが、それも時間の問題だろうともっぱらの噂だ。

次にアラニア。王弟派、先王派とに分かれた内戦は、いまだに泥沼状態。どちらも、決定力を欠くまま、アランとノービスのふたつの都市を拠点に小競り合いを続けている。

それに加えて、民のことをまったく考えない両者の争いに嫌気がさしたザクソン近辺の村は、マーファ神殿と北のドワーフ族の協力を得て、数年前から自治団を組織し、アラニアから独立している。この自治団は戦から逃げてきた難民をどんどん吸収して、急速に大きくなりつつある。いまや、この自治団は第三勢力として、内戦を続ける両派にとっても、無視できないほどに成長している。

ギャラック　各地で戦乱は収まりつつあるようだな。

GM　まあね。ただし、カノンは別。こ

の地方だけは、まだ暗黒の時代が続いている。しかし、噂では反マーモのレジスタンス活動も続いているらしいよ。

アルド・ノーバ　なぜ、ヴァリスやフレイムは立ちあがらないのだろうね。

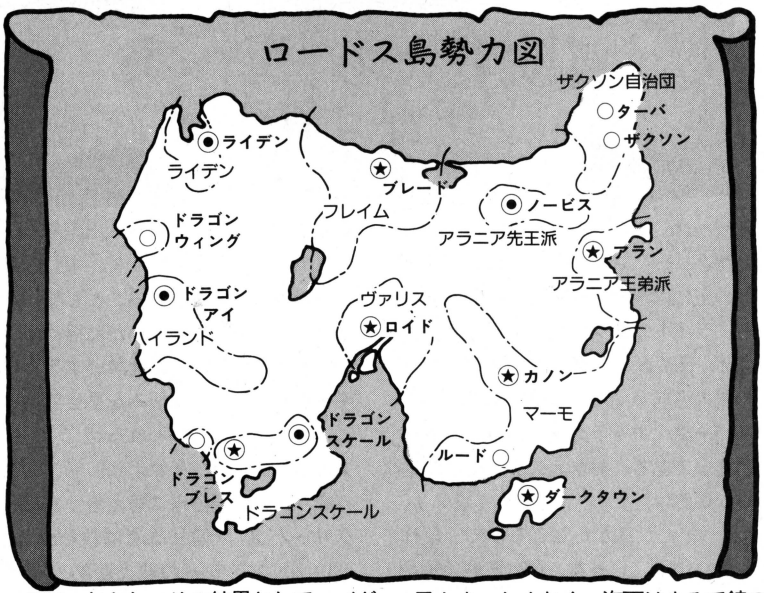
GM　ヴァリスは復興したてで、まだ戦争するだけの余力がないんだよ。フレイムにしても砂漠越えでアラニアに軍を送るのは大変だし、それにいかに正義のためとはいえ、侵略戦争になるからね。両者とも陰から援助するぐらいしかできないのさ。

リーフ　政治って難しいのね。

GM　ま、こういう状況下だからこそ、マーモのバグナードは動かざるを得なかったわけさ。モスが統一され、アラニアの内乱が収まったら、フレイムやヴァリスの矛先（ほこさき）は、まちがいなくマーモに向けられるからね。

実際、武力行使には踏み切らないものの、カシュー王も水面下ではいろいろと策を講じていて、シーリスを通じてハイランドとは同盟を結んでいるし、またザクソンの自治団に対しては、海上から援助物資を送り続けているんだ。

グリーバス　マーモの包囲網をつくろうとしているわけですね。なかなかカシュー王も、策士じゃないですか。



GM　しかし、その結果として、バグナードが邪神を復活させるという暴挙に走ろうとしているのだから、皮肉なものだね。

スパーク　邪神の復活は、なんとしてでもオレが阻止する。

GM　男だねー。じゃあ、急いで港街ルードに行くことだね。

スパーク　もちろん。さっそく、船に乗りこむぞ。

GM　了解。その日のロイドの港は、風もまったくなく、海面はまるで鏡のようだ。それはあたかも嵐の前の静けさ、もしくは波乱の予兆であるかのよう。

グリーバス　これから船に乗るんですから、嵐は困りますねー。

GM　マイリーに航海の無事でも、祈っておけば。

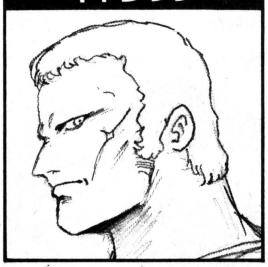
アルド・ノーバ　かえって、嵐になりそうだね。なにしろマイリーは戦いの神。海の男は戦うべきだ、とかね。

登場人物紹介 MEMBERS

スパーク

パーティのリーダーで、この世の不幸を一身に背負う悲劇の人。読者から、はげましのおたより多数

ギャラック



傭兵出身の戦士。冷静にして剛胆、戦闘時になると、その実力を十二分に発揮する、という渋い役

グリーバス

リーフとともに、ロードス島の〝大助・花子〟と呼ばれる、吉本ドワーフ。いちおうプリーストでもある

アルド・ノーバ

ごくまじめな魔法使い。人を外見で判断せぬように。ところで先月号の扉絵はブキミでしたねー

リーフ

アイドルとしてデビューしたはずが、いつのまにやらお笑いタレントになっていたという、薄幸のハーフエルフ

ライナ

ハイヒールをはかせたい、いや網タイツがいい――とオジサンファンのリクエストしきりの美人盗賊

ニース

登場以来、ダントツ人気のＮＰＣ。今回のキャンペーンでは、重要な役割をになっている

冒険者たち、海へ乗りだす事

スパーク　ありうる。おまけに、祈るのがグリーバスだからな。ところで、船の上には馬は乗せられないだろうから、ライトニングは置いていこう。

GM　ライトニングって、スパーク君の馬の名前？　そいつは、初耳。

スパーク　キャラクター用紙にちゃんと書いてある。おまえのチェックが足らないだけだ。

GM　そんな細かいところまで、だれも見ないよ。じゃあ、馬は王城で預かろう。さて、エト王の命令を受けて、港ではヴァリスの軍船がスタンバイしている。

ギャラック　船ではオレの活躍の場はないからなー。

GM　そんなことはないと思うよ。

ギャラック　ふう〜ん。やっぱりそうか。

GM　しまった、誘導尋問に引っ掛かってしまった。

ギャラック　前回あたりの引きを見ても、海賊が襲ってくるぐらいのことは、覚悟してるよ。

GM　あ、そう。とにかく、きみたちが乗りこむと、軍船は静かに出発する。いまのところ波は穏やかで、中型のガレー船はほとんど揺れることもない。

スパーク　あいやー、いかに揺れが少ないとはいえ、オレは船酔いするんだ。

ギャラック　そんな弱みを見せていると、また不幸っていわれるぜ。

アルド・ノーバ　それより、ドワーフのほうが船に弱そうに思えるけどね。

グリーバス　「信じる者は救われる」という、マイリーの教えがあります……。あっ、まともすぎておもしろくありませんね。

スパーク　おまえは、何を考えてゲームをしているんだ！

グリーバス　ウケ。

リーフ　ウケ。

GM　ウケケッ。

スパーク　てめーらまとめて、ヴァリスの海の底に沈めてやる〜！

リーフ　あまり興奮すると、持病の船酔いが、再発するわよ。

スパーク　ううっ、気持ちが悪りぃ。

GM　えーと、船上の人となったきみたちだが、初日は何も起こらずに過ぎていく。そして夜を迎えた。

ライナ　船の上じゃあ、何もすることがないから、わたしは寝ます。

GM　では、みんなのオプションは「寝る」だね。船長はきみたちのために、2部屋用意してくれている。ひとつは野郎用、もうひとつは女性部屋だ。で、波の音と潮の香りにひたりつつ、みんなは眠りについた。

と、夜半ごろに女性部屋のほうで、異変が起こる。

ライナ　どんな？

GM　うん、ニースが突然うなされ始めるんだ。その声でライナとリーフは目を覚ます。

リーフ　迷惑な話ね。

ライナ　そういう問題ではないと思うけど。えー、しばらくニースの様子を見ています。どういううなされかたをするのか確かめながらね。

GM　ニースは苦しげな表情で、さかんに頭を左右に振っている。まるで何かに対抗するみたいにね。そして「あなたが黒の……」と呟く。ついで「わたしをどうするつもりなの……」ときたもんだ。えーと、まだ、様子を見てる？

ライナ　おもしろそうだから……。じゃなくて、核心に迫ろうとしているみたいだから、もう少しね。

GM　しばらく、様子を見ているとニースの姿がぼんやりと歪みはじめた。そして、その姿がすーっと薄れていく！

ライナ　起きなさいといって、彼女のほおを叩きます！

グリーバス　でましたねー。必殺の女王様モード。

GM　ニースのほおを叩いたライナの手に痺れに似たものが走る。同時にライナの頭の中で「じゃまが入ったのか？」という悔しそうな男の声が響き、黒いローブを着た痩せた男のイメージが一瞬火花のように弾けて、そして消えた。それとともに、ほとんど消えかけていたニースの身体はもとに戻り、彼女は大きく息を吐きながら、ゆっくりと目を開ける。

リーフ　間一髪ね。

GM　ほんとだね。このままニースを見捨てるのかと思った。

ライナ　そんな非実用的なことしませ

んわよ。さて、どんな夢を見たのか、ニースに尋ねないとね。

GM　なるほど、ニースは「ありがとうございます」といって、ライナに頭を下げる。で、彼女は夢の話を始めるが、内容はほとんど前回と同じさ。しかし、今度は相手の力が強力で、対抗することができなかったのだそうだ。

リーフ　また、黒の導師に召喚されていたのね。執念深いやつ。

GM　「力が強くなったのは、マーモに近づいたためでしょう」と、ニースはいう。そして、自分の修業が未熟なことを恥じるように、手を胸の前で組んで、マーファに祈りを捧げはじめる。

リーフ　スパークたちに知らせる？

ライナ　明日の朝でいいんじゃない。今晩はもう何も起こらないでしょうから。

GM　そのとおり。そして翌朝。

ライナ　昨晩あったことをスパークたちに報告します。

スパーク　報告された。これは油断ができないな。夜中には交替でニースを見張らないといけないかもしれない。

ギャラック　なんなら、オレが昼間寝ておいて、夜通し見張ろうか。

アルド・ノーバ　そんなおいしい役目を独占させたりはしない。わたしも名乗りをあげますからね。

GM　あのねー。年ごろの女の子が、男に見張られていて、眠れるわけがないでしょ。ニースはそれを拒否するよ。

スパーク　しかし、これは彼女だけの問題じゃないしな。我々の予想どおりなら、彼女をバグナードに渡すわけには絶対にいかない。

リーフ　なぜ？

アルド・ノーバ　気がついていない人もいるみたいだね。

ギャラック　つまりだな、カーディスを復活させるためには、ふたつの鍵とひとつの扉が必要だろ。まず、ふたつの鍵だが、これは〝魂の水晶球〟と〝生命の杖〟というのは承知の事実だ。で、残るひとつの扉というのが、他ならぬニースというわけさ。

GM　パチパチパチ。

ライナ　でも、生命の杖は守ったわけよね。なら、たとえ魂の水晶球を取り返すことができなくても問題はないと思うけど。

GM　さあて、どうでしょう。少なくとも、スパークにとっては、大問題だろうね。

スパーク　努力はしているんだがな～。

GM　ところで、問題のニースを見張ろうという件だけど、結局どうするの？

スパーク　うーん、部屋に入って見張るわけにいかないのなら、部屋の外で様子をうかがうしかないだろうな。

ギャラック　じゃあ、男どもが交替で見張っていて、部屋の中で何か異常が起こったら、突入するということで。

ライナ　では、女たちは普段着のままシーツに潜りこみます。

グリーバス　あ、お気遣いなく。

ライナ　つかいます！

船酔いスパーク、海賊と戦う事

GM　見張りの順番は決めておいてね。――さて、2日目の昼過ぎのこと。見張りの水夫が進行方向に船が見える、と警告の声をあげる。

ギャラック　でたな、海賊船。海に落ちたらまずいので、鎧はつけずに武器だけを持って、待機する。

GM　まだ、海賊船と決まったわけじゃないけれど、じつはそのとおりさ。さすが、傭兵の勘は鋭いねー。

スパーク　だれにだって、読めるわい！　うー、気持ちわりい。

グリーバス　船酔いって、ヒーリングで治りますかね？

GM　キュア・ディジーズじゃないと、ダメだろうね。

スパーク　たとえ、船酔いだろうと騎士である以上は、戦わないわけにいかない。メイスを片手に甲板に上がるぞ。

GM　沖田総司は血を吐きながら剣を振るい、スパーク君はへどを吐きながらメイスを振るう。あー、こりゃこりゃ。

ライナ　きたないわね～。

アルド・ノーバ　甲板にもどすと足を滑らせるから、気をつけたほうがいい。

GM　海賊船は、こちらが避けようとしても針路を変えて向かってくる。ついに、頭にきた船長は戦闘命令を出し、水夫たちがその命令に呼応して慌ただしく働きはじめる。

ギャラック　こっちの船の武装は？

GM　船首には、衝角がついている。それとカタパルトが1機に、固定式のクロスボウが2機だ。あとは乗り組員の知恵と勇気だけ。

リーフ　それにあたしたちの力と魔法ね。

グリーバス　おお、それは安心。

GM　敵はまさかこちらを軍船だとは思わないから、無雑作に近づいてくる。向こうにも衝角があるけれども、それを使うつもりはないらしい。接舷してこちらに乗り移ろうという様子だ。ただし、カタパルトは撃ってくるけどね。

スパーク　接舷してもらわないと、こちらとしてはどうしようもない。

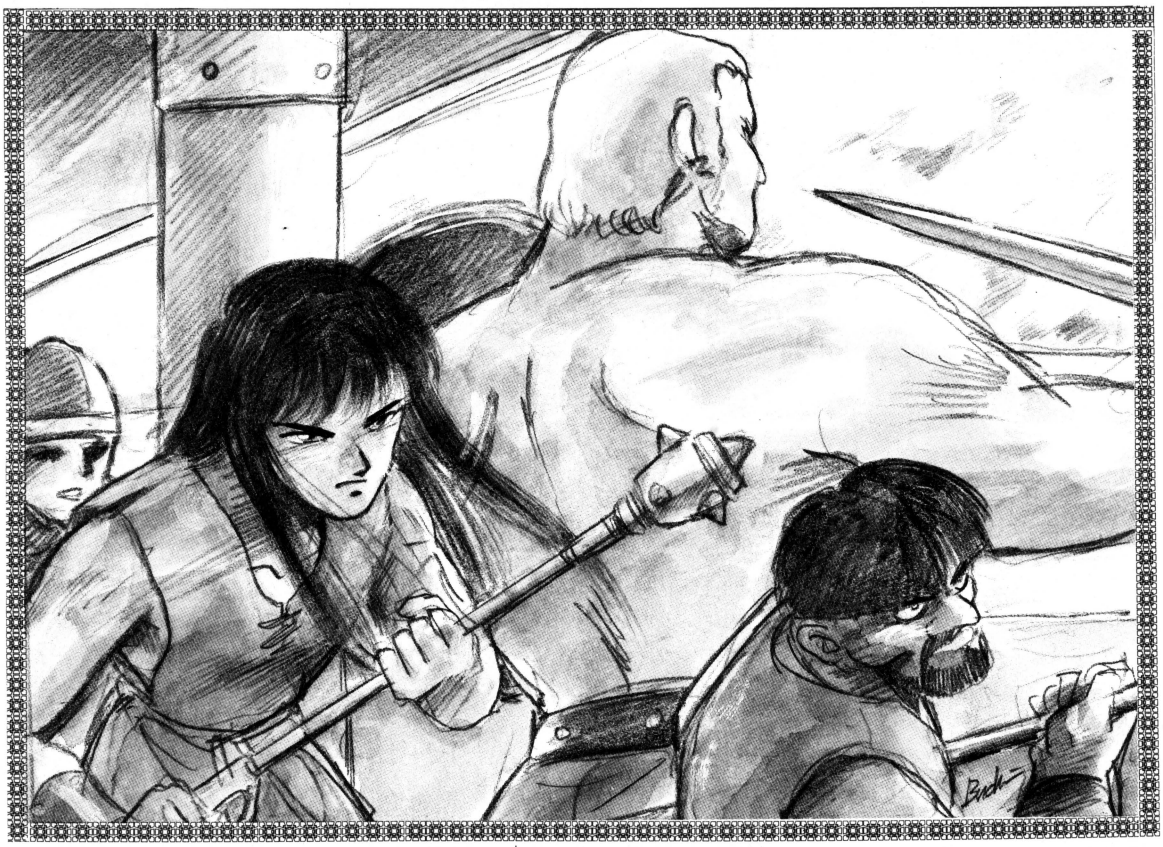
GM　カタパルトの弾は、お互いに1発も当たらない。そのうちの距離が近くなってきて、今度は弓とクロスボウの撃ちあいになる。

ギャラック　流れ矢に当たっては、つまらないから。樽か何かに身を隠そう。

GM　敵はこちらが手強いのに動揺しながらも、大胆にも方向を180度変えて舷側を寄せてくる。そして、フックが出されて、ついに両船は接舷した。水夫たちは弓をカトラスに持ち替えて、白兵戦の準備をする。

ギャラック　樽の陰から飛びでて、こちらも突撃だ！

GM　敵船から渡し板が出されて、海賊たちが乗り移ってくる。もちろんヴァリスの水夫たちも手をこまねいているわけじゃない。すかさず、渡し板に飛び移って応戦するよ。渡し板には4人まで乗れて、双方ふたりずつ飛び移



っている。当然、お互いの先頭同士が切り結ぶことになるね。渡し板の数は4つ。前部にふたつ。後部にふたつだ。ちなみにヴァリスの戦闘員たちは、30名ぐらい。敵も同じぐらいだと思ってちょ。きみたちは、船首が船尾のどちらにいることにする？

スパーク　船尾にいることにしよう。

GM　では、1ラウンド目開始。第1の渡し板、引き分け。第2の渡し板、海賊側の勝ち。第3の渡し板、海賊側の勝ち。第4の渡し板、引き分け。ヴァリスの水夫がふたり、海に落ちて、その分敵が前に出てくる。

リーフ　ヴァリスの水夫って、弱いのね〜。

アルド・ノーバ　では、魔法の力をお見せすることにしよう。味方を巻きこまないように、スリープクラウドをかける。

GM　海賊はばたばたと倒れていく。渡し板の乗っていた第2列の海賊までは呪文の影響範囲に入っているから、ふたりが眠って渡し板から、海に落ちていく。もちろん、海に落ちたショックで目は覚ますけどね。

グリーバス　落ちたら、戦いが終わるまでは上がってこれませんよ。

リーフ　第3の渡し板にいる海賊の先頭に対して、スネアー。

GM　レジスト失敗。海賊はこけて海に落ちる。ところで、忘れていたけど、海の上にはノームなんていないだろうなー。

グリーバス　なんて、便利な簡易ルール。ソード・ワールドRPGでは、こうはいきませんからねー。

GM　すると、第3の渡し板に乗っている海賊がひとり。第4の渡し板に乗っているのも、ひとりということになる。では、第2ラウンドいくよ。第1の渡し板、海賊の勝ち。第2の渡し板、引き分け。第3の渡し板、引き分け。第4の渡し板、海賊の勝ち。あれま、海賊の4勝0敗4引き分けだね。しかし、アルド・ノーバの魔法で、船尾に集まっていた敵は、ほとんど眠ってしまっているけどね。

リーフ　魔法の力は偉大なのよ。

リーフのいうとおり、魔法の力は偉大だった。そのラウンドにも、アルド・ノーバとリーフの魔法が飛び、船尾の部分に乗った敵は次々と眠り、また海に落ちていった。

そして、空いた渡し板を通って、スパークとGGコンビの3人が敵船の乗り移っていった。まちろん、ヴァリスの水夫たちも後に続く。

GM　これで、勝負はあったね。敵は船首のほうでは優勢だったのだけれど、船尾のほうを破られて、戦線が完全に崩壊してしまっている。あとは、第3と第4の渡し板を渡って、押し寄せる水夫たちが敵を倒していくだけだ。それに船酔いとはいえスパークや、GGコンビがいるんだから、負けようがないだろうしね。

ギャラック　気持ちよく勝てたなー。

GM　魔法があるのとないのでは、力の差は圧倒的だね。生き残った10人くらいの敵は武器を捨てて降伏する。

ライナー　なら、今度はわたしの出番ね。あなたたちは何者なの！　残らず白状おし。

GM　本日2回目の女王様モードですが、自白の内容は来月までお待ちください。

思わぬ海賊たちの襲撃だったが、船酔いを押してまで戦ったスパーク君の気迫と、魔法の前に海賊たちはもろくも敗れさった。しかし、邪神復活をもくろむ黒の導師バグナードは、確実にニースをその手中に収めようとしている。また、邪神復活の鍵を握る魂の水晶球の行方はいずこ。これを取り返さないことには、スパークはフレイムには戻れないのである〜。

スパーク君、不幸！

ロードス島だより

♪ハーフリング、ハーフリング、ヤッホ〜、と懐しのメロディとともに登場いたしましたGMことゲームマスターでございます。

さて、ちょっとナイスな情報をお知らせします——と、先月号で予告したそのナイス情報とは！　下の広告を見れば一目瞭然ですね。小説版ロードス島戦記第2巻が、いよいよ出るのであります。最近、宣伝が過ぎるとのご批判を各方面からいただいておりますが、そこはそれ、私も生活がかかっております。担当編集者からは、印税でギリシャのロードス島へ連れていけ、との脅迫も受けております、トホホ。なにとぞ、第1巻に負けず劣らずのご愛読のほど、よろしくお願いしますよ〜ん。

というわけでお仕事、お仕事。パンパカパーン、「ロードス島Ⅲキャラクター・コンテスト」第1回中間結果発表であります。

①ニース　(60票) ②スパーク (32票) ③リーフ (29票) ④GM (11票) ⑤ダーク・エルフ (10票)

得票数が10票に満たないもの、ロードスⅢには登場しないキャラ（レイリアなど）は省略しました。いや〜、やっぱりニース強し、スパーク健闘、あっと驚くダーク・エルフ、つう感じです。メイン・キャラなのに意外と振るわぬライナ、グリーバス、アルド・ノーバ、そしてギャラックにも愛の手を！　このキャラコンはまだまだ続きます。ロードスⅢでもっとも好きなキャラ名をハガキに書いて送ってください。なお「NPC募集」は締切りました。〈おたよりのあて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「ロードス島」係

特報！ ロードス島戦記2
炎の魔神　2月下旬発売か！
パーンは、ディードリットは、そしてウッド・チャックの運命は!?

クロちゃんの

RPG千夜一本

VOL.17

The Thousand and One Nights

ちょっと不思議な能力値

黒田幸弘

RPGをプレイするとき最も難しいのは、キャラクターの個性をどうやって生かすかというところ。〝能力値〟ってヤツも、複雑な人間の性格を表現するのに苦労しているようだ

イラスト／中野豪

第94夜 ストーリーRPGはむずかしい

やれやれ、コンピュータ版『ロードス島戦記』が、やっと終わったよ。感想はなかなかおもしろかった、というところかな。あ、別にコンプでの連載があるからヨイショしてるわけじゃないよ。しかしゲームのおもしろさとは別に、少々考えさせられるところもあったね。

なぜかというと『ロードス島戦記』は、ストーリーが最優先されてるゲーム、つまりストーリーRPGだからなんだ。もちろんテーブルトークRPGなら、こういったストーリーRPGはよくあるんだけど、『ロードス』の場合はコンピュータ内の世界でありながら、うまく小説版の『ロードス島戦記』に忠実につくってる。これって、けっこう難しいはずだよ。

たとえばテーブルトークRPGだと、話のつくり方や発展のしかたは自由だけど、マスターとプレイヤーの暗黙の了解として、「パーティは冒険に行く」というのがあるんだ。もしパーティがマスターのもちかけた仕事を断わってしまえば、そこでシナリオが終わってしまうからね。だからプレイヤーたちは、マスターの話に原則としてのってくるんだ。

しかしコンピュータRPGでは、これがそううまくいかない。マスター、つまり人間が相手だと、ちょっといいづらいワガママも、機械が相手ならいくらでも出てくるからね。たとえば右へ行くようにヒントを出していても、「おれたちは左に進む」というヘソまがりもいるし、なにか事件が起きたとしても、「そんな仕事を引き受けるのは絶対にいやだ」というパーティだっているんだ。

そんなわけでコンピュータRPGでは、プレイヤーがどっちに行くかわからないから、まず全体世界をきちんと設定しておかなくちゃダメなんだ。普通のテーブルトークRPGでは、ワールドガイドでもないかぎり、世界じゅうを細かく決めたりはしないから、そのぶんコンピュータRPGはたいへんなんだよ。

このコンピュータRPGの設定の上で、さらにおもしろいストーリーを流そうとなると、こりゃ相当大変なことだよ。もちろんプレイヤーの選択の幅を狭くしてしまえば、話は必ず目的のところに向かうけど、それじゃちょっとストーリーの展開が強引で、こんどはゲームの自由度が低い、と批判されてしまうからね。

その点、この『ロードス島戦記』は世界もちゃんとしてるし、中での選択肢もけっこう広いうえに、ちゃんと小説のストーリーも再現してるんだ。これだけでも、なかなかよくできてると誉められていいんじゃないかな。強引にストーリーを進めるところも少ないし、プレイヤーにそんなに不満を抱かせないRPGだね。

しかしこういうコンピュータRPGが登場しはじめると、テーブルトークRPGにも、いい意味での影響があるかな。もっとも、いままで以上にがんばらないと、パソコンに負けちゃうぞ。

第95夜 マスターのお目こぼし

じつは、以前から考えていたことなんだけど、コンピュータRPGとテーブルトークRPGでは、キャラクターの能力値がだいぶ違うんだよね。

たとえば『ロードス』でもそうだけど、コンピュータRPGでは能力値は何回でも振り直せるのが普通なんだ。気に入らないキャラができたら、またつくり直せばいい。だから粘り強くやってれば、かなりいいキャラクターができるはずだよ。

でもテーブルトークRPGでは、普通は能力値の振り直しはしないもんだ。よほどひどいキャラクターでないかぎり、まあそのままの能力値でゲームスタートとなるんだ。

だからたいがいの場合、コンピュータRPGのキャラのほうが、能力が高いんだ。でも、それで両方ともうまくいってるのはなぜかな？

これはたぶんテーブルトークRPGでは、やさしいマスターが〝お目こぼし〟をしてくれるからだろうね。能力の低いキャラクターには、手加減してくれるってわけだ。ところが相手がコンピュータだと、どんなキャラでも同じ条件で判定されてしまうから、キャラクターがある程度強くないと勝負にならないんだ。

こんな話を以前にしたら、あるプレイヤーがおもしろがってのってきたんだ。「なるほど、それはおもしろい考えですね。じゃあこんどは、キャラにあわせて手加減をしてくれるコンピュータRPGをつくってみましょうか」

「そんなのできるの？」

「だいじょうぶですよ。グラフィックはきついから、文字だけですけどね」

そして彼はしばらくたったら、ほんとに試作ゲームをもってきたんだ。

「まあ、試してみてください。こいつはキャラにあわせて、ちゃんと手加減してくれますよ」

「どれどれ」

とりあえず、ひどいキャラをつくる。そして探険に行くと… いきなりドラゴンだってェ!?

しかしそのときすかさずコンピュータからのメッセージ。

「おまえのキャラはゴミだな。哀れだから見逃してやろう。さっさと行け」

これはありがたい！

「まて、金貨をめぐんでやるぞ」

おお、これはドラゴンの旦那。毎度すみませんね。などと思って先に進むと、次に出てきたのはトロール。これにも勝てそうにない。

「このクズキャラめ。こんな奴を殺してもしかたないな。宝石をくれてやるからさっさと消えてしまえ」

へへー、わかりやした。どうもお邪魔いたしまして。というわけで、またまた先に進むと、次に出てきたのはマンティコア！

「ほんとに弱いキャラだな！ 哀れだから金貨をやるぞ」

などなど、コンピュータにさんざん馬鹿にされながらも、ダンジョンの中を進んでいったんだ。

「どうですか、ご感想は」

「なんで怪物が金貨をくれるの？」

「ああ、あれは戦闘したときに手に入る金貨の額と同じなんですよ。金がないと後で物を買う時に困るでしょ」

「うーむ。まあ、そうだけど……でもあのせいで、なんだかダンジョンの中で、乞食をやってる気分だよ！」

第96夜 能力値はアップする？

さてこの能力値というやつは、本来は人間の基本能力、つまり個性のようなものだから、そんなに変わるものではないはずだ。たとえば『D&D®』などでは、能力値は原則として変化しないんだよ。

しかしRPGのおもしろさのひとつは、自分のキャラクターが成長するところにある。そのキャラの成長を、能力値の上昇という形で表わせばいいじゃないか、と考えたのが『トンネルズ＆トロールズ』なんだ。というわけで初期

のコンピュータRPGは、どちらかといえばこの『T&T®』の思想を受け継いでいた、ということになるのかな。

たとえば『ウィザードリィ』は、その最たる例だね。あの世界のキャラクターたちは、レベルアップにつれてどんどん能力値が上がっていくでしょ。それも1レベル上がると、平均して3つくらいアップするんだからすごいもんだ。もっとも中にはドカンと落ちる能力もあったけどね。

あのくらいハデな成長をすると、それはそれで納得できたんだ。けっこうスリルがあっておもしろいもの。まあ問題点があるのも事実だったけど。

●

「黒田さん、最近『ウィザードリィ』をやる気がなくなりましてね」

「どうしたの。前は毎晩徹夜して遊んでたじゃないか？」

「それがね、キャラクターがなんとなく空(むな)しくなったんですよ」

「だってキミは、あんなに必死にキャラをつくっていたじゃないか」

「ええ、年齢は20歳以下、ボーナスは20以上という条件で、一晩徹夜してつくりましたよ」

おっといけない。この話はアップル版の『ウィザードリィ』なんだ。アップル版では、キャラクターの最初の年齢は18〜23歳、能力値のボーナスは7〜29点だったんだよ。

「そうだったね。〝ハタチを越えたら人間じゃネェ〟とか過激なことを言ってたなあ！」

「そんなこともありましたね。でもそうやって苦労したキャラクターが、いまではこうなんですよ」

といって見せてくれたのは、オール

18のキャラクターたち。
「すごいじゃないか！」
「すごい、じゃありませんよ。どうプレイしても、最終的にはオール18になるのなら、ボクが一晩かけてキャラをつくった苦労はいったい何の意味があったんでしょうね？」
　うーむ。何の意味もない！　と言ってしまうとヤバイな。
「でも、考えてごらんよ。このレベルになると、1レベル上げるのにけっこう大変じゃないか。もしこの段階で能力値がまだ低ければ、オール18にするのはけっこう大変だぜ」
「そう……ですかね？　」
「そうだよ。だから最初の能力値が高かったおかげで、このレベルで苦労しなくて済んだんだよ」
「でも、それじゃ年齢はどうなんです？　ボクのキャラクターは、ワードナを倒すまでに、せいぜい1歳くらいしか年を取ってませんよ。そんなものだったら、べつに23歳でもよかったんじゃないかな？」
　くどい奴だなあ、昔のことをグチるなよ、もう！
「だから、1シナリオをやるのに1歳年をとるんだろ。『ウィザードリィ』の世界では、50歳をすぎると衰えだすそうだけど、キミの18歳のキャラはそれまでに32回の冒険ができるわけだ。もし23歳だったら、あと27回しか冒険ができないじゃないか。つまりキミのキャラクターは『ウイザードリィ32』までプレイできるんだよ」
「なるほど、そうかぁ！」
　やっこさん、なんとこれで納得してしまったんだ。たぶん後で『ウィザードリィ32』なんて、いつ出るんだ？ということに気がついだろうなあ。

●

　まあ、こういった冗談話はさておいて、最近ではコンピュータでも、能力値が原則として上昇しないRPGも登場しはじめたんだ。『ファンタジー』『マイト＆マジック』それに『ロードス島戦記』などがそうだよ。
　でもおもしろいことに、どのゲームにも、能力値が上昇する要素が少しずつ含まれているんだ。やっぱりまるっきり能力が上がらない、というのでは、プレイヤーが少しさみしいのかな？

第91夜　能力値うらおもて

　成長をするにせよ、しないにせよ、RPGの能力値というのは、そのキャラクターの個性を表わすための数値なんだ。しかししいろいろなRPGを見てみると、人間の複雑な性格を、すべて数値で表わせるところまでは、さすがに進んではいない。
　まあ、これはあたりまえだけどね。だってRPGのキャラクターというのは、ゲームの世界で生きてるわけだから、そこではゲームに関係した能力があればいい、というわけなんだ。
　ボクの考えでは、RPGのキャラクターには、せいぜい4つの能力があればじゅうぶん、という気がするな。まずチャンバラに必要な体力、それから呪文に必要な魔力、盗みなどの小技をするときの器用さ、それにいちばんだいじな生命力かな。
　でもさすがに能力値が4つというのは、ちょっとさびしい気がするかもしれないね。それだけしかないんじゃ、ちょっと変わったルールで遊ぶこともできないし。たぶんそんなわけで、たいがいのRPGは、それぞれのデザイン思想から、さっきの4つの能力に、さらにいくつかの項目をプラスしてるってわけなのさ。
　しかしRPGのキャラクターは、能力をダイスで決めるから、とんでもないやつが登場するときがあるんだ。たとえば体力と生命力がちぐはぐだと、剣の腕はすごいけど体の弱い剣士とか、力はないけど体だけはやたら丈夫な魔術師なんかが登場するわけだ。
　ちなみにこういったキャラクター、とくに最初の体力があって生命力がないやつは、別名沖田総司と呼ばれている。その理由はキミもわかるよね。
　その反対の力がなくて丈夫なキャラは、井上聞多と呼ぶ人もいるんだけど、こちらはあまりウケないみたいだ。たしかに長州藩の井上聞多が刺客に襲われたとき、全員に50ヶ所以上の傷をうけてもピンピンしていた、なんて話は、いまではあまり知ってる人はいないだろうなあ。
　そういえば魔法を産みだす力についても、さっきは魔力と書いたけど、じっさいにRPGでは、知識などで代用することが多いんだ。そりゃ魔法使いは、頭がいいほうが馬鹿より好ましいけど、知識で呪文を唱える、というわけじゃいけどなあ。
　僧侶の魔法については、『D&D®』のようにウィズダム（知恵）といった能力を設定するときもあるんだ。でもボクは『ウィザードリィ』のように、信仰心といった呼び方のほうが、感じが出てると思うね。まあ、これはその人の好みの問題だけど。
　ボクの感覚からすると、なるべく分けてほしいのが、器用さと敏捷性なんだ。片方はそのものずばり手先の器用

●

さで、もうひとつは動きのすばやさだから、ぜんぜん別の概念なんだよ。たしかにすばしっこい人間は器用なことも多いけど、そうじゃない人だっていると思うんだ。ゲームが複雑にならない程度のルールで、この2つの能力の違いを取り入れてくれると、非常にうれしいんだけどな。

最後になるけど、魅力（カリスマ）というやつは、いちばん誤解されやすい概念だね。これは普通は顔（身体）の美しさという意味でとらえる人が多いけど、じっさいにはそうじゃないんだ。よりスケールの大きな人間的な魅力、人格や指導力までも含んでいるんだよ。だから老人であっても魅力の高い人はいるんだ。

もっともフィジカル・ビューティとかカムリネスといった能力だと、こんどは本当に身体の美しさの評価になるんだ。しかしそういった能力は、単に美醜を判定するために決められたわけじゃないよ。なにかそれによって、特別な事態が起こりうるから、ルール化されてるんだ。

なんせ日本のRPGでは、女性キャラが異様に多いから、中には美人コンテストみたいな感覚で、キャラの美しさだけを決める人もいるけど、それだけじゃなんだか自己満足みたいだなあ。たとえば〝性格の善し悪し〟もダイスで決めたりして、顔はいいけど根性がネジ曲ってるのは「性格ブス」、なんていうルールで遊ぶのなら、それなりにおもしろい試みなんだけどね。

こういったところは、プレイヤーの工夫でどうにでもなるところだから、いろいろ考えておもしろいRPGをプレイしてほしいな。

第98夜 火事場の馬鹿力は怖いぞぉ！

さて、能力値のお話の締めくくりは、いつものように変な話。あるRPGでマスターが、ダイス運が悪くてなかなかいい目が出ず、何回もキャラをつくり直してるプレイヤーに言ったんだ。

「おい、もういいだろう。他のみんなは準備完了なんだぜ」

「でも、ボクのキャラは弱すぎるよ」

「いいんじゃないか、戦士でもやれよ」

「でも、体力が低くて……11しかないんだよ！」

「大丈夫だよ。ほら、火事場の馬鹿力というじゃないか。いざってときになれば、普段の2倍、いや3倍くらいの力がでるもんだよ」

と丸めこまれたプレイヤーは、しょうがないから役に立たない戦士で冒険に出発したんだ。

ところがその冒険はピンチ続き、他のみんながケガをしてしまい、例の役に立たない戦士が、いちばん先頭に出ることになってしまった。そしてそんなヤバイ時には、なぜか必ず登場するのが……ドラゴンだ！

「えーっ、ドラゴンだって。そりゃひどいや！」

「でも出ちゃったものはね。それ、ブレスいくぞ」

この1発で戦士くんはなかば黒こげになってしまった。

「まだ生きてるのか。それじゃ反撃をどうぞ。とはいっても、こっちはどうやっても死なないけどね」

でも、そう言われた戦士くんは、なにか思いついたようだ。

「ちょっと待った。これってかなりのピンチだよね」

「かなりもなにも、生きるか死ぬかの大ピンチだよ！」

「そうか、それならマスターの言葉どおり、ボクはここで〝火事場の馬鹿力〟を出すぞ！」

「えっ？？」

「したがってボクのキャラの体力は、3倍だから33ですね」

もちろんマスターが反論をする前に、パーティはみんな賛成したんだ。

「そうか、そいつはすごいや」

「体力33なんてチャートにないぜ！それだったら、プラス20くらいの修正はあるな」

「いや、それより3回続けて殴れるんじゃないか」

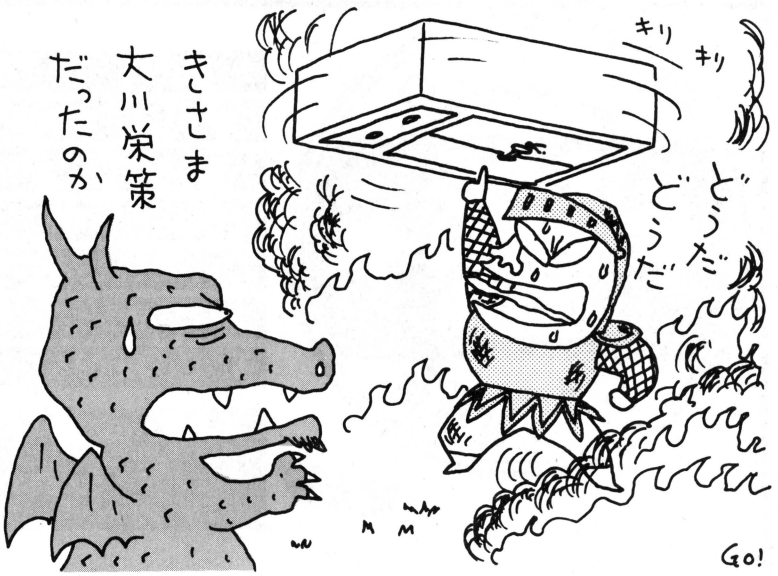
そんなこんなで、プレイヤーが勝手に決めたルールは、なんとプラス30の修正で3回殴れるというもの。これじゃさすがのドラゴンも、あっという間におだぶつだよ。かわいそうにね。

もちろん戦士くんはパーティのヒーローだ。そして破れたマスターは、傷心の帰宅を……するわけじゃないか！

このマスター氏、なんと翌日には、特別ルール〝火事場の馬鹿力チェック〟というのをまとめてしまった。内容は生きるか死ぬかのピンチにたったら、キャラクターはダイスを振って〝火事場の馬鹿力〟を発揮できる（かもしれない）というものなんだ。

「いやぁ、このチェックのおかげで、初心者相手でもドラゴンみたいなモンスターを、ビシバシぶつけられるんで、マスターが楽しくてしかたないですよ」

というのがそのお言葉。うーん、ころんでもタダでは起きない奴めが！



RPG FAN CLUB ファン倶楽部

クロ先生に「ファン倶楽部で、この間カリスマ論争が出ましてね…」って話をしたら、今回の千夜一夜で能力値を話題に取り上げてくれたぞ。きみもRPGに関して、思うところがあったら、ぜひお便りをくれっ!!

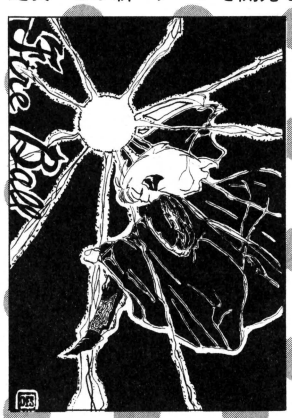
送り先

〒102 千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」係

▲福岡県／カイザキケン
※ウィザードの必死の表情がよいね。両方とも死なない程度にがんばれ!?

逆襲!! 魔法のイラスト第3弾だぁ!!

1月号ではふるだぬきくんのおかげで戦士や盗賊が盛りあがってきたが、魔法のイラストも負けていないぜ。次は〝愛すべき悪役(ヒール)〟とか〝カオティックの定義〟とか新パターンを開発しよう!



◀広島県／ディース
※独特な雰囲気が、魔法の世界のイメージにぴったり合ってる!

▲兵庫県／J☆J
※RPGの世界ならではの光景ですな。でも、やっぱりうれしいよ

▲鹿児島県／青崎徳仁
※ファイア・ウォールですか。焼きかげんはウェルダンでね!

▲京都府／鬼丸
※ということなので、疑り性の人は鬼丸くんに教えてやってくれ

▲神奈川県／さむす
※「ゆーあーでっど!!」っていうのがきいてますねー!

▲神奈川県／植本展弘
※アメリカン・コミックっぽい? いやいや、もっとカッコイイよ

▲岐阜県／DAIAN
※ローブを脱ぐと、カワイイ顔してるみたいなのにコワイねえ

▲京都府／T-SANJO
※真剣な表情がいいね。これから魔法の修業に励んでください♡

『ロードスⅢ』それぞれの夜

長野県の見浦崇くんから送られてきた連作ハガキだ。現行パーティーの夜はこうして今日もふけていくのであった……。

『グリーバス君、おちゃめが過ぎてむりやり寝かされちゃった』の図

『リーフちゃん、〝アイドル脱落〟の悪夢にうなされて起きちゃった』の図

『ライナさん、お宿のアガリをいただいちゃった』の図

『ニースちゃん、〝黒の導師〟の夢にうなされて起きちゃった』の図

『スパーク君、幸せがやってくることを、おもわず神様に祈っちゃった』の図

RPG笑・劇場

◀千葉県
須永秀勝
※こういう利用法もあったのか！

◀兵庫県
創造主
※ウチは下ネタはおことわりだぞ！

モンスター百物語

その15

黒眚の巻

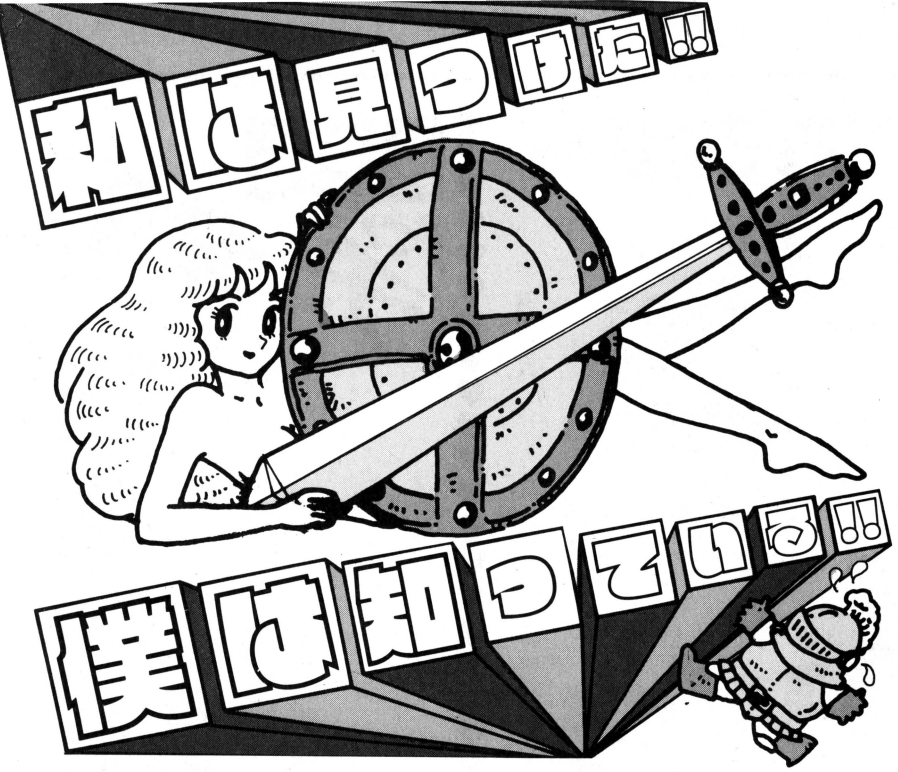
イラストと文
大野真実

日本風のＲＰＧをめざす方に、『和漢三才図会』をおすすめしよう。わが国初の図入り百科といわれるこの本には当時の武器、職業、風俗、生活それに怪物（モンスター！）の類が紹介されていて、たいへんおもしろい。

その中から〝黒眚〟という怪物をとりあげてみよう。〝黒眚〟は元禄14年、和州吉野郡の山中に現れた獣である。体長150cmほどで狼に似ており、白黒赤黒、彪斑など数種類の体色が存在する。とがった頭、とがった鼻先をしており、目は竪、尾はゴボウのよう。脚は太く、水かきがついている。見た目はいかにも遅そうな足だが、山林を飛ぶように駆けぬけ、触れるものすべてを切り裂くという。あまりのすばやさに弓も鉄砲も全く役に立たない。落とし穴を使って数十匹を捕えたという記録があるが、これだけ俊敏な獣である。捕まったのは、運の悪いひと握りだろう。

なお、これに似た獣が明の時代の中国にも現れている。

〈参考〉『和漢三才図会』6　寺島良安著
島田勇雄、竹島淳夫、樋口元己訳注
（平凡社・東洋文庫）



どもども。㊞でございますよ。みんな、カゼひかないでガンバッてるかな？　今月も、いろんなオモシロ情報が集まったぞ。こーゆー裏ワザって、どーやって見つけるの？　なーんて質問をされることがあるけど、答えにくいなあ。いろいろと自分でたもしてみるしかないよね。だれにでもカンタンに見つけられるなら苦労しないって。ま、キミもぜひ、情報さがしに挑戦してみてちょーだいね。そして、キミの見つけた得・驚・物・笑・勝情報を、ビシバシ送ってほしいのだ。採用された人は「大江戸情報網」の町人になれて、ありがた〜い（？）プレゼントまでもらえちゃうんだぞ(くわしくはP147を見てね)。

秘技！得情報

雑学オリンピック わたなべわたる編

PC8801SRシリーズ

東京都千代田区　いかり

クイズに全問正解なんかしなくたって、エッチ画面は見れるんだよ〜ん、というワザです。

1．ゲームを立ちあげる。

2．パネルが全部、緑に変わる（いうまでもないことだけど、この緑のパネルの向こうに、わたなべわたるのオイシイ絵がかくれてるワケだ）。

3．ドライブ1のディスクに2回アクセスがあった後、少し間があくので、そこですかさずドライブ1のディスクをドライブ2のディスクに換える。

4．画面にエラーメッセージが出るけど、ムシしてホームクリア・キーを押す。すると、ムフフの画面が見れちゃうんだぞ！

5．ほかの絵が見たいときは、とりあえずクイズに答えて（正解しなくたっていいんだ、テキトーに答えちゃえ）、またパネルが緑になったところで、1からの手順をくりかえせばOK。

と、まー、こーゆーワケですね。クイズがムズカシすぎると泣いていたキミ、ためしてみて！

㊞　たしかに、あのゲームのクイズ、けっこうイジワルな質問もあって、手こずるよね。苦労せずにエッチな画面を見たいなら、この手にかぎるぞ！

カオス・エンジェルズ

兵庫県神戸市　森木一高

アイテムとして手に入る一対の蛙の像。これって、お互いに引き合う力があるのは、もう知ってるよね。で、これを使ったラクラク・レベルアップ術を報告します。

1．蛙の片方を、3階の階段のところ（3,23）に置き、中国風の女のコ（または女のコ、小さい女のコ）を倒して体力回復の特殊能力を手に入れる。

2．4階のはしご（1,0）の近くで5階に登り、ドッペルゲンガーと戦う。

＊ドッペルゲンガーのおいしい倒し方は、12月号のこのコーナーで紹介したよね。㊞

3．特殊能力を使い果たしたら、蛙を使って3階にもどり、また能力を手に入れる。

4．以上の方法で経験値をガッポガッポとかせいで、レベル25くらいまでイッキに上げてしまおう。あとがラクになるよ！

㊞　森木くんは、ほかにも『カオス・エンジェルズ』のアイテム、モンスター、魔法などのリストを送ってくれた。うれしいなあ。みんなも森木を見習うのだ。

ラスト・ハルマゲドン

PC8801シリーズ

千葉県松戸市　AOI

楽しいディスク入れ替えワザを見つけたので報告します。

●モンスターを全部見ちゃうぞ技

1．ドライブ1にディスクGを入れて立ちあげる。

2．リターンキーを押すと2回読みこむので、1回目と2回目のわずかなスキにドライブ2のディスクCを抜く！（リターンキーを押すときに、すでに片手をドライブ2のディスクおさえにそえておけば、すばやく行動できる）。

3．ドライブ2にディスクFを入れる。

4．すると、全部のモンスターが見れるのだ！　すごいぜ！

●モンスター勝手に改造技

1．ふつーにゲームを始めて、すぐにタブ・キーを押して「ロード」にカーソルをあわせ、リターン。

2．ドライブ1を1回読み終わって、2回目を読みはじめるかというところで、すばやくドライブ1のCディスク

を抜く（ここのタイミングがだいじ）。
3．ドライブ1にAディスクを入れる。
4．すると、パーティの何人かがヘンな名前になって、激しい成長（または退化）しているぞ！　たとえば体力がレベル170、悪運255とか、もーメチャクチャ。けっこう笑えるのもいて、楽しいのだ。ディスクをもとに戻せば（Cディスクに入れかえる）、ゲーム続行。ハチャメチャキャラで遊べるぞ。

編　タイミングが、すっげームズい技だね。でも、うまくいったら、けっこうおいしいキャラみたいだぞ。気合いいれてためしてみよう！

サバッシュ

PC8801シリーズ

愛知県刈谷市　神谷浩二

ミュージックモードを見つけました。やり方はカンタン。M、U、S、I、Cのキーを押しながらゲームを立ちあげるだけ。すると、宇宙船が3隻出てきて、音楽に合わせて踊ります。スペースキーを押すと、つぎの曲に移るよ。

編　降るような星のなかを、音楽に合わせて踊りながら飛び続ける宇宙船。なかなか楽しいグラフィックのミュージックモードだね。

笑撃！笑情報

ロードス島戦記

PC9801シリーズ

埼玉県越谷市　江原輝行

「ロードス島」の不思議を発見しました。なんと、この島ではライフ0でも生きられるみたいなのです。
1．ユーザーディスクの作成かバックアップかを決める場面で、作成を選び、終了したらリセットする。
2．そしてロードすると、LP、MP、各ステータスが0で、ついでにレベルも0のキャラが出てきます。敵に会うと一撃でやられるし、はっきりいって役立たずなんですが、LP（ライフポイント）0でも生きてる、その根性に感心しました。

編　ライフが0でも生きられるなんて、そんなバカなはずはない。そのキャラってユーレイにちがいないぞ。戦いの途中で倒れて、さまよい続ける戦士の霊だ。ロードス島にならいそうだろ。

ウルティマⅣ

PC9801シリーズ

愛知県名古屋市　入谷和秀

はっきりいって、ロード・ブリティッシュ発狂技です。
1．ブリタニア城に行き、ロード・ブリティッシュと話をしているときに、「はい」と入力します。
2．すると、突然ロード・ブリティッシュが発狂！　赤や緑の色がついて、グラフィックなんかも混じった謎のコトバを、30秒近くドワ――ッとしゃべり始めます。これって、かなりあせりますよ。
3．最後にいきなり正気に戻って「さらばじゃ」なんていうんですけど、ここでまた「はい」と入れると、彼は再び発狂してしまいます。うーん、そっとしておいてあげましょう。

編　入谷は、このワザをなんと夢のお告げで（笑）、発見したそうである。「はい」というコトバに発狂するロード・ブリティッシュもヘンなやつだが、夢のお告げを真にうける入谷も、そーとーなもんだと思う……。

こちら編情報局

お願い☞☞☞しま～す

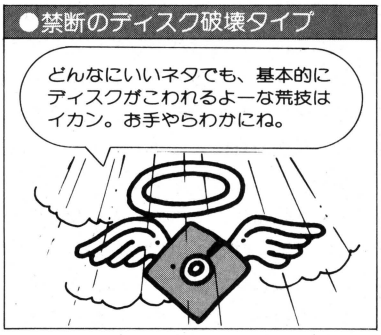
みんな、いつもガンバって投稿してくれて、ありがとう。でも、せっかく投稿してくれても、残念ながらボツになる情報も、けっこうあるんだよね。
で、どーゆー手紙がボツになるか、というのを、ここで考えてみたいと思う。胸に手をあてて思い出してくれ！

送り先
〒102　東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部
「私は見つけた!!
僕は知っている!!」係

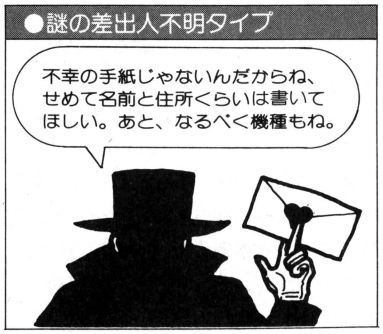
●怒りのほらふき男爵タイプ

●恐怖の意味不明タイプ

●禁断のディスク破壊タイプ



●謎の差出人不明タイプ



クロちゃん ケイちゃん RPG&AVG お助けコーナー

リリリーン！

㊞ はい、編集部です。はっ？ ゲームで解けないところがある？

クロ 直接、聞いてくるヤツがいるのかい？

ケイ 往復ハガキも多いんですよ。

㊞ おふたりは編集部にいつもいないからいいですよ。ボクなんか、これで、しょっちゅう仕事中断させられるんだから。

クロ 困ったことだな。

ケイ 編集部にチカン撃退電話つけたら？

クロ こら、読者はチカンじゃないぞ。しかし、どうにかしないとなー。

ケイ じゃあ、誌上で、お願いしましょ。

読者のみなさまへ お助けコーナーでは、なるべく、みなさんのハガキに答えるようにしています。ですから、電話や往復ハガキで個人的に答えてくれというのは、ごカンベンください。仕事に支障をきたし、本誌が出なくなってしまいますよー！ クロ・けい・㊞

ディガンの魔石

●『**ディガンの魔石**』で、タオ・ホーが見つかりません。タオ・ホーが住んでいた小屋に行ったら、家を竜樹の森へ移したのだと、書き置きが書いてあったけれど、竜樹の森に見つからないのです。竜の結界に、入ったら死んでしまう洞窟があったけれど、なにか関係があるのですか？

〈京都府京都市・田中一幸〉

●この質問は、富山の水野君からも来てたわね。あの書き置きを読むと、森のなかに家が建ってるんだろうと思って探しちゃうよね。だけど、モンスターがウヨウヨしてるんだもん。もう、パッと見つかるところにはないのだよー。なーんと、木の上に小屋が隠されてるの。げっ！ あの森の木を１本、１本調べなければいけないのかよ！ いえ、いえ、そのつもりになって、見ていってごらんなさい。ちゃーんと、目立つ木が数本あるわよ。並び方に特長があるから、ダイジョーブ。絶対、わかる！ その木の前に立つだけで、ちゃんと、小屋があるって、情報が出るからね。なお、あの洞窟には、小屋に行って、よく情報を聞いてから、入ること。これは守ったほうがいいわよ。

●お願い！ 『**ディガンの魔石**』がどうしても解けません。友達に聞くと、きちんと情報を集めてれば、絶対解けるはずだというのですが…。パーティのメンバーは、ディノ、マルラ、マラン、リリファと傭兵と雇い入れた魔導師の６人です。カロン、ヤン、黒ドラゴンには会いましたが、タオ・ホーに会えません。これから先、何をすればいいんですか？

〈神奈川県横浜市・マラン〉

●あは、ここにはワタシもひっかかったのよね。実はバグなの。とってもよくできたゲームだけに残念なんだけど。キミは竜の結界でヤンに会う前にしょうきの谷に入ったでしょ？ しょうきの谷に入ろうとすると、このまま入ると死ぬが、それでも入るかと問われたと思うけど、NOと答えたら、ホントは入れないはずなのに、入れちゃうのよねー。しめしめ、と喜んで入ったんでしょ？ これがバグ。ヤンに会い、タオ・ホーといっしょになる前にこの谷に入ると、もう、タオ・ホーには会ったものと見なされてしまい、タオ・ホーとは２度と会えないの。しょうきの谷に入る前でセーブしてあればいいんだけど、そうでなければ、残念だけど、やり直し。でも１度やっている人なら、すぐここまでは戻ってこられるよ。うん、経験者は語るのじゃ。キミもめげずにがんばってね！ すばらしいエンディングが待ってるから、くじけちゃだめよ。それと、これにこりて、今後はバグと思われたら、ラッキーと考えて利用するのはやめましょ（と、反省しているワタシ）。行きはよいよい、帰りはこわい、ってことがあるもん。

●いま『**ディガンの魔石**』をやっています。とてもおもしろいゲームで、夢中です。でも、白銀のコインが見つけられずに、困っています。塔のなかにあると聞きましたが、どうしても見つかりません。お願いです、どうか、ボクを助けてください！

〈神奈川県横浜市・ムーングラム〉

●うふふふ、クロ先生にこのハガキを見せたら、「塔のなかにあることがわかっているのに、どうして見つけられないんだろう？」って、悩んでたよ。でも、そそっかしいとみんなにバカにされてるワタシには、よーく、わかるのだ。あれのある部屋は、像もなく、特徴のない部屋なの。だから、つい、ここには何もありっこないって思って、奥まで入ってみないのよね。というわけだから、今度は、全部の部屋を、もっと注意ぶかく調べてみてね。

原宿アフタダーク

●クロ先生、コンニチワ。いま、ボクは『**原宿アフタダーク**』をしていますが、とっても悩んでいます。それは第２の殺人が起こった後、その被害者のシステムノートに書いてあるふたりの人物の電話番号をどうしても見つけることができないのです。どうか、教えてください。

〈山口県下関市・角田秀一〉

●はい、このゲームは、ワタシが答えさせていただきまーす。さて、証拠品なのに、鑑識も持ってないし、変だ、変だと思ったんでしょ。実はこのノートはキミの手元にあるのよ。ほら、付録としてついてきたマニュアルを兼ねたシステムノート、あれに、最初からふたつの電話番号が書きこまれてたのに気がつかなかった？　マニュアルなんて無視した？　ゲームをコピーする人たちがいるものだから、最近のゲームはマニュアルなしでは解けないようになってるの。わかったら、さっそく電話してごらんなさい。だいじな情報が得られるわ。

天使たちの午後2

●初めまして。実は『**天使たちの午後２**』をプレイしていて、つまずいてしまいました（転んだわけではないよ）。

そこで、質問!!（ワープロを打ちながら元気に手をあげているのです）男どもにナンパされて洞まで来たのですが、そこから進めません。こんなあわれなワタシに、どうかよきヒントをください。機種はＰＣ-88ＳＲです。

〈新潟県新潟市・Ｈ氏〉

●教室を抜け出すときにもあのコマンドがヒントをくれただろ。ほら、美奈子自身を調べてみるんだよ。彼女のいまの気分が、わかっただろ。そう、色気より食い気。あとは、「○○する」でＯＫさ。類似語のなかのなんていう言葉かわからない人は、マニュアルのコマンド表に頼りたまえ。同じ質問をしてきた大阪のキクリンくん、北海道の酒井くん、神戸のSYVALIONくん、京都の長谷川くんも、これでわかったね。

●クロ先生、こんにちわ。いま、『**天使たちの午後２**』をプレイしています。美奈子と梢のふたりが店を出て、町を歩いているところから、進みません。どうかヒントを教えてください。

〈北海道上川郡・仮面ライダー〉

●うーん、これはほかにも数人から来ておった質問じゃのう。ここは、梢の気持ちが盛り上がらないと、話が進まないぞ。美奈子に気持ちをいわせ、梢に話をさせ、どんどんふたりを熱くしてしまえ。さすれば、レンタルルームへ直行じゃ。そして、クライマックスへ。レンタルルームは最後の山場。あまりあわてて終わらせずに、楽しむことをおススメしておこう。

XZR破戒の偶像

●お願いです。ボクはもうどうしたらいいのか、わかりません。『XZR破戒の偶像』のことです。ようやく全部の徴を手に入れて、バグダッドへ戻ったというのに、みんな、それがニセ物。そんなー！　じゃあ、いままでやってきたことはなんだったんですか？　ボクはむなしい！　店で売ってるのもニセ物だし、本物がなければ、先へ進めないと聞くし。いままでになにかまちがいをしたのでしょうか。最初からやり直さなきゃいけないんでしょうか？　教えてください！

〈長崎県長崎市・浜田省吾〉

●おっとっと、やり直さなくていいのよ！　早まったことはしないで！　前の面で、仲間に預けたのをおぼえてない？　うーん、そうか、なにげなく、読みとばしたのねえ。とにかく、宿に1度泊まってごらんなさい。仲間みんなで、どこでダレがすりかえたのか、考えてくれるから。それから、今度はすりかえた人を探しに行きましょう。でも、その人もちゃんと意味があって、好意からしてることなのよねえ。人物を見つけても本物は持ってないけど、歩きまわっていれば、隠し場所が見つかるわよ。まだまだ、エンディングまでは遠い！　がんばって！　つぎの面から敵が強くなるから、ここで少しきたえておいたほうがいいわ。

●うわーん！　『XZR破戒の偶像』で行き詰まった！　ようやく第6面までたどり着いたのに、ここでなにをしたらいいかわからない！　ただ死体が並んでるばっかりで…あの村で、なにをどうすりゃいいんですか？　店で買い物はできるけど、いくら武器を買いそろえても、敵のいる場所へ行けなきゃなんの役にも立たないよー。どうか、ボクを助けてください。

〈高知県土佐郡・岡田似蔵〉

●いやー、死体ばかりとは限らないわよ。そう、なかには虫の息とはいえ、かろうじて生きてる人もいるの。死体に見えるひとりひとりに下から話しかけてごらんなさい。道が開けまーす！　ここまで、なかなかしんどかったでしょ？　でも、がんばってきたわね。えらい！　キミはおよそ、3分の2を終えた感じかな。もうひと息、がんばって！

●いま、『XZR破戒の偶像』をやっています。それでアレクサンドリアの面についての質問なのですが、「ともしびをひとつくぐり、ふたつめを見上げ、みっつめはない」の意味がわからず、ファロス島の洞窟がループになってしまっています。ループを抜ける方法を教えてください。ここのおかげで、いまやレベルは28まで上がっているような状態です。行ける場所は、町のほか、マレオティス湖、ファロス島、ユダヤ人の土地です。ルーミーはムーセイオンに、キンディはユダヤ人のところにいます。水銀も取っています。でも、イオウが取れないので、イベントが先へ進みません。だから、どうぞ、よろしく。

〈愛媛県松山市・サッバーフ〉

●はい、はい、あそこの謎かけははけっこう悩むかもね。じゃ、いっしょに考えてみましょう。「ひとつめはくぐり」だから、そのまま、進んでいいわけよね。「ふたつめを見上げ」これが問題。つまりくぐっちゃいけないの。見たら、もとの部屋に逆戻り。そしてみっつめを見ようと、また扉をくぐると…。敵に会えたでしょ？　ほんじゃあ、また、困ったらハガキをちょうだいね。

アークス

●こんにちわ、クロ先生。ボクちゃんは、いま『アークス』をやっているんです。4人の精霊に会い、聖殿地下で見つけた4つのアイテムに、土、風、水、火の魔法を宿らせてもらったんですが、その後がまったく進みません。いったい、どうすればいいのでしょう？　クロ先生、よろしくお願いします。

〈沖縄県那覇市・比嘉昭夫〉

●おお！　もう、ほとんど最後近くまで行っておるではないか。そうじゃねえ、キミは、ひとつの場所でひとつ見つけたら、満足してしまっているようだな。火の精霊と出会った場所は、まだまだ奥がある。もう少し、探険してみたまえ。

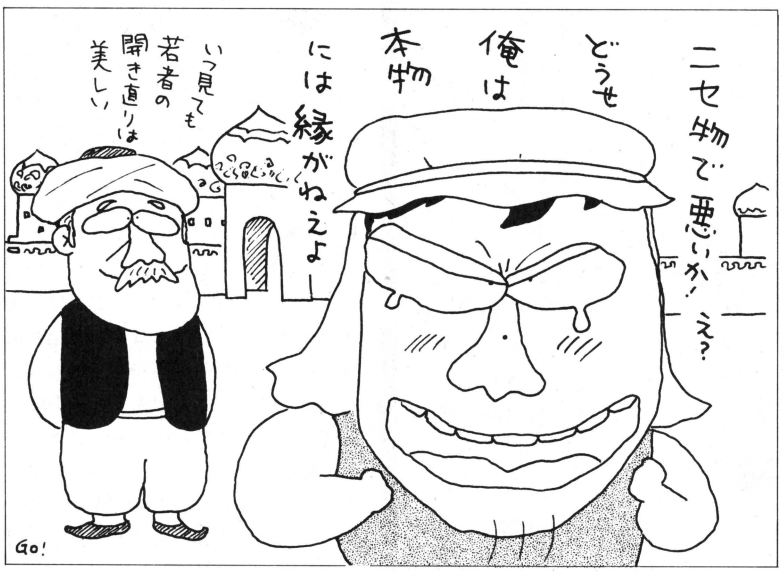


TABLE TALK RPG

④職業決定表に100ペニーと等価の品物とあったら、硬貨と品物両方ですか、それとも品物100ペニー分だけですか？

⑤最後に『**ルーンクエスト**』の「上級ルール」とは？

〈宮城県塩釜市・佐々木望〉

●『**ルーンクエスト**』でわからないことがあります。お答え、よろしくお願いします。

①キャラクターが祈禱師助手や徒弟の場合、師匠を残して冒険へ出るとどうなるのでしょうか？　やっぱり、クビになり、魔法ポイントやＰＯＷのアップなどがなくなるのでしょうか？

②貫通しない武器で効果的ヒットを出したとき、与えるダメージはただのヒットと同じなのですか？

③11月号の「ＡＤ＆Ｄ®制作日記」で、ちょっとふれていましたが、ロードス島の水野良先生が取り組んでいる『ルーンクエスト』とは？

〈千葉県長生郡・楽々〉

●①そういったことは、シナリオの状況で判断してね。話の展開によってはクビにならない可能性もあるよ。

②“スペシャルノックバック”についてはほかのページに出ているぞ。貫通しない武器で効果的ヒットを出したときは、目標はそのSIZに関係なく、受けたダメージ５ポイントにつき１ｍ後退するんだ。そしてDEX×５ロールに成功しないと転んでしまうんだよ。

③本人に手紙でも出して聞いてね。かなりなマニアであることはまちがいないよ。

●『**ルーンクエスト**』で質問があります。

①社会別武器一覧表にある君主社会の「ショートソード」とはなんでしょうか？

②生物の混沌の緒相で、38・89・90の数がでたら、なんの諸相にすればいいのでしょう？

③重量ルールがよくわかりません。一般的な品物のＥＮＣを教えてください。

●①ショートソードは格闘武器一覧表の“小剣”のことだよ。

②このチャートの部分は、アヴァロンヒル版でも抜けてるんだ。ミスプリだと思うけどくわしくはわからない。振り直したらどうかな。

③44ページに１ENC≒１キロでI/6SIZ（サイズ）に相当するとあるから、これを基準にして判断してね。

④たとえば未開社会の狩人は、120ペニー分の品物しか持ってないんだ。しかし君主社会の医者は、20ペニーの硬貨と100ペニー分の財産を持ってるよ。硬貨と財産が分けて書いてあるときは、両方とも持っているんだよ。

⑤「上級ルール」というのは、何をさしてるのかわからないけど、『ルーンクエスト』のサプリメントは山のようにあるよ。またそのままズバリ『ルーンクエスト上級セット』という日本版も発売されたころだよ。

●クロ先生、質問がふたつあります。

①『**Ｄ&Ｄ®**』の魔法「ファイアボール」は一種の爆弾という話を聞きました。そこで、ダイナマイトのように、炎上しているものの手前で爆発させ酸素を奪うという消火法はできるでしょうか？

②『**Ｔ&Ｔ**』の魔法「これでもくらえ」は生命体にしか効きません。が、地球も一種の生命体。魔術師を集め、地球の中心に向かって連発したら…!?

〈埼玉県川口市・谷山孝太〉

●①それはファイアボールが、空気を使って燃焼するのかどうか、という重要な問題にひっかかるね。まあ物理的に考えれば、あたりの空気から酸素を奪うから、消火も不可能ではないでしょう。しかしファイアボールのダメージのほうが大きいような気がする。

②地球がたとえ生命体だとしても、地球をこわすためには、いったい何人の魔術師が必要なのかな。

●『**Ｔ&Ｔ**』で質問！

①１戦闘ターンの間、武器のサイコロの目を倍にする魔法「死の刃」は、毒のぬってある武器にかけられますか？

②かけられるとしたら、その効果は？

③倍の速さで動けるようになるアイテム「ダガー オブ スピード」を持てば、速度のセービングロールを倍の値でできますか？

④キャラクターがトロールでも、「グレートソード」（人間用両手武器）を両手で使うのでしょうか？

⑤１戦闘ターンは２分間ですが、弓は１回しか射てませんか？

⑥片手半ブロード・ソードは両手で使っても、片手と同じダメージですか？

⑦角付きの盾「スパイクシールド」や「マドウ」に毒はぬれますか？

〈ファルク＝ユーゲンＶ世〉

●①いいんじゃないですか。

②まずダイスが倍としてヒットを計算して、もし命中したら毒の分を上乗せします。

③解釈しだいですが、いいのではないでしょうか。

④当然ながら片手で持てるでしょう。

⑤実戦では狙いも必要だから、矢は１回が限度です。

⑥同じじゃイヤなら、ちょっとだけおまけしたら？

⑦塗ってもいいはずです。ちょっと危ないけどね。

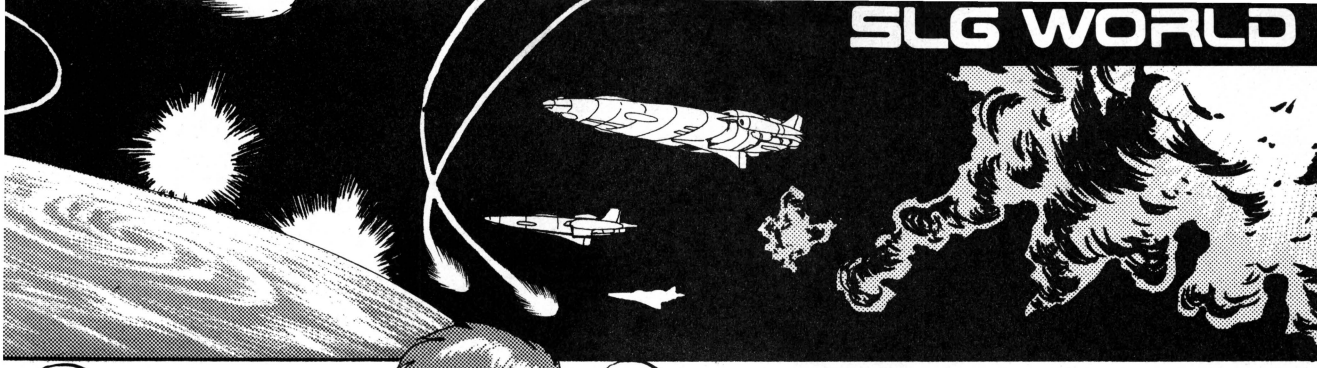
送り先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル４Ｆ コンプティーク編集部「RPG＆AVGお助けコーナー」係

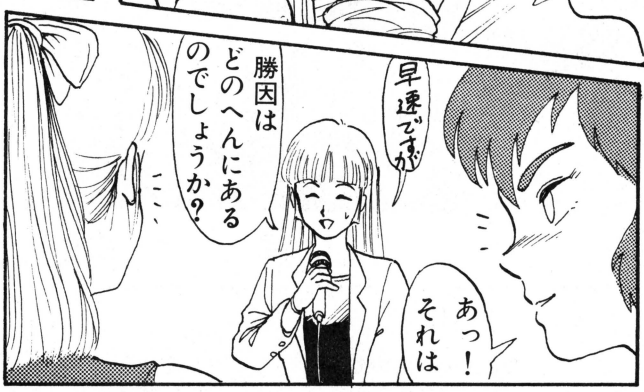
Ｄ＆Ｄ®その他に関する質問に対しての答えは、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

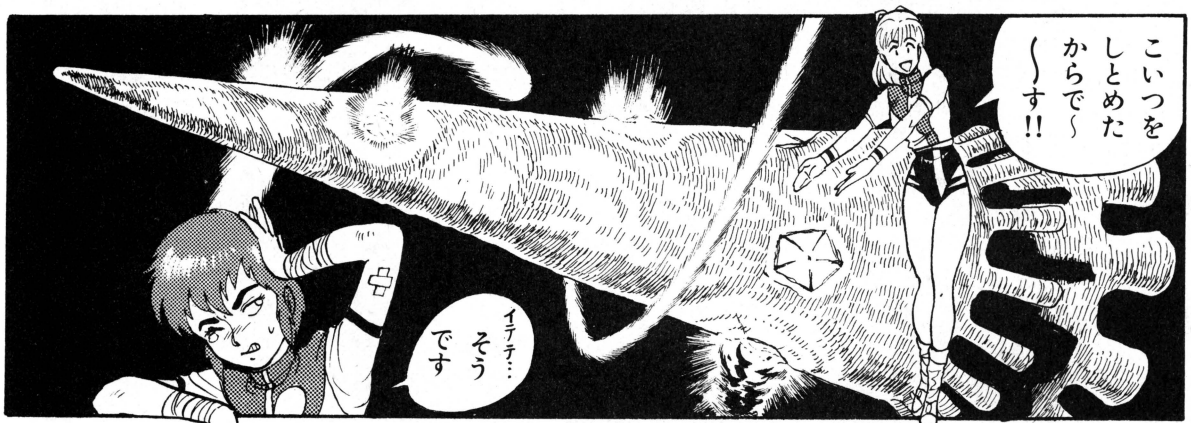
トップをねらえ！ GunBuster

リーダーズチャレンジ#2

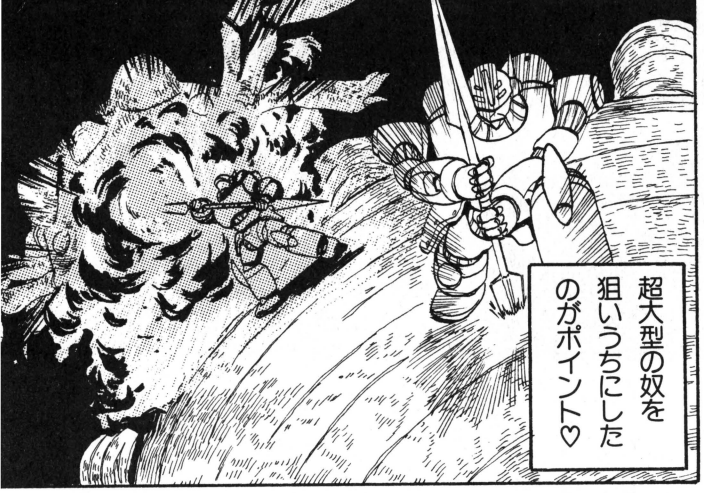
原作：OVA『トップをねらえ！』より
ゲームデザイン：黒田幸弘
コンセプト：A.C.M.E.
イラスト：美樹本晴彦、玉谷　純
コンピュータ プログラム：
M&Fプロダクション
©BANDAI・VICTOR・GAINAX

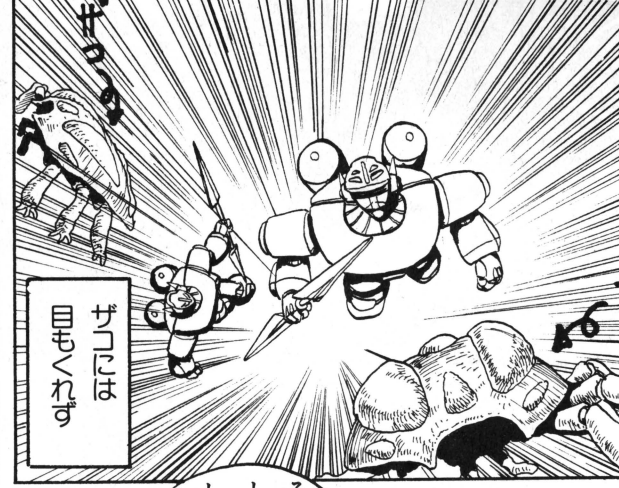


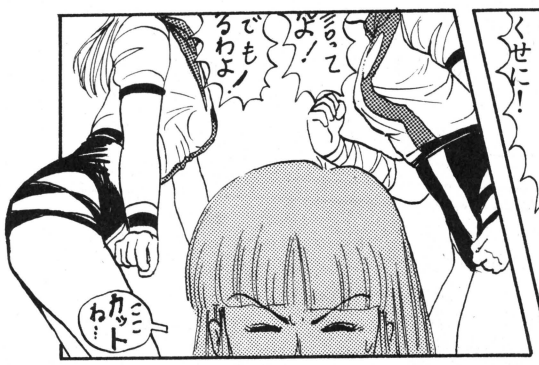


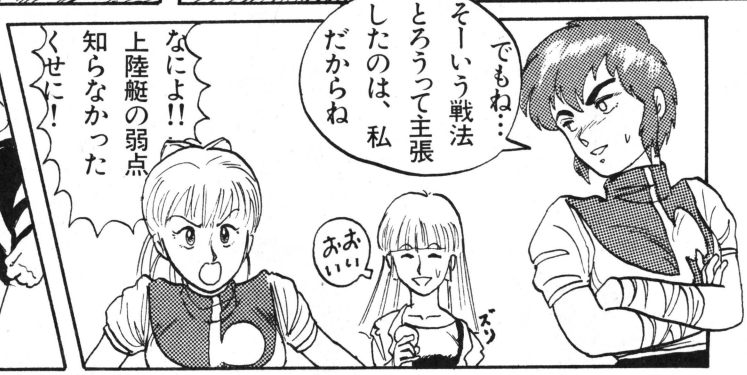


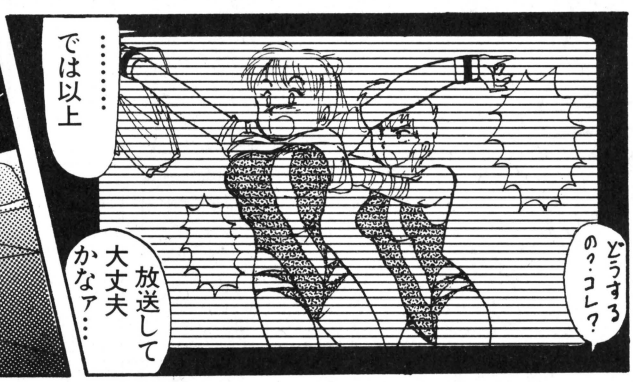
今回の戦闘：第1波・ラーマ、第2波・アキレス＆フェルミオン、第3波・レプトン＆ハドロン。
ラーマ、フェルミオン、ハドロンの3艦が撃沈。応募者は8452組。











ガイナックス通信　たまにはマジメな紹介なぞを……

『トップをねらえ！』に足りないモノは何だ？　美少女もの、メカもの、青春ド根性もの、ギャグ、パロディものとこれでもかのてんこ盛り。そしてなんといっても〝ＳＦ〟ドラマのおもしろさは他に類比するものがないほどだ。も、完璧。

ただし、この作品の〝ＳＦ〟はどちらかというと〝空想科学〟のノリに近いんだよね。古き良きエスエフ。'60年代に描かれた、バラ色の未来感覚（ドーナツ型の宇宙ステーション!!）が、いまビンビンくるほど新しいのだ。エーテル宇宙論もそのひとつだよね。ガラスのチューブに入ったリニアモーターカーが未来都市のなかを走ってたりするのもイイなあ（５話に出るゾ）。

ＳＦっぽい設定を考え出すのはカンタンだけど、それを作品のなかにドラマチックに、そしてさりげないスパイスとして使うことは「すごく知的な作業」（監督談）で大変なんだよね。ま、なんにせよ、名ばかりのＳＦアニメが土下座する〝本物〟はトップだけってことだ。

このコンプが出るころには当然読者のみんなは全員トップの第２巻を見てくれていると信じている。で、見た人なら知ってると思うけど、ついに第３巻（つまり５、６話）の製作が決定したぞ。今年の夏ごろには発売だから絶対に買ってくれよな。なんとしてもオリコンチャートのＬＤ、ＶＨＤ、そしてテープ部門すべてで１位になりたいんだい。よろしくね。宣伝になっちゃうけど、バンダイから春（４～５月）くらいにトップのコミックアンソロジーが出る予定。コンプともども買ってください。というわけで、ではまた、さ来月に会おう。わっはっは。

今回のベスト30（1期、2期生）

1期、2期生の参加者は全92組中66組。今回の作戦のベスト30に入ったのはつぎの12名。この他の参加者（応募したのに入っていないという人）は31位以下。各自獲得したボーナスポイントには注意。未参加のものは追加ボーナスなし。

位	認識	ポイント	名　前	パイロット(A)	パイロット(B)	帰還
3	2-042	1166	安田幸彦	東　京二	西　京子	○
4	1-005	1069	横田　清	ヨコタキヨシ	オオタユウコ	○
6	2-005	918	小泉範男	ルシータ	ラナン・シー	×
9	2-035	801	和多田強	マーク	マリア・ルウ	○
10	2-019	789	斎田知昭	泉　野明	篠原遊馬	×
12	1-002	746	久野龍二	ディーン・ノアール	サラ・フィランゼア	○
15	2-065	690	多田育夫	ミハイル	ナターシャ	○
18	1-062	572	谷川康平	ブラッディ・コニー	シェルミー・エル	○
23	2-036	466	穂積隆光	ミラ・K・オールフェウス	ベガ・エウリディケ	○
24	1-030	462	中沢正行	ライ・リュウジ	アヤノ・マキ	×
27	1-016	436	田廻健一	マイケル・トンプソン	ジェニファー・リー	×
29	1-072	403	南野攻治	ブライアン・シュナート	サラ・ジュリアーノ	○

通算ベスト10

第1回からの通算の獲得ポイントのベスト10。参加者ではなく、パイロットの獲得ポイント。帰還、未帰還は問わない。これは追加ボーナスには関係はないので、注意。現在のトップ中のトップは驚異の2000点、ヨコタキヨシ＆オオタユウコ。

位	認識	ポイント	名　前	パイロット(A)	パイロット(B)	帰還
1	1-005	2141	横田　清	ヨコタキヨシ	オオタユウコ	○
2	1-010	1421	板垣一彦	コノエ・アキラ	シラギ・ケンジ	○
3	2-042	1420	安田幸彦	東　京二	西　京子	○
4	1-006	1220	横山善光	シリウス	シャルカ	×
5	1-076	1173	神山洋介	T・スーニベルンハート	L・ウィンザー	×
6	1-008	1112	大熊将夫	アキラ	マサオ	×
7	1-026	1096	野田泰成	ヘルメス	リオ	○
8	2-005	1063	小泉範男	ルシータ	ラナン・シー	×
9	1-013	1052	小林　修	桜井理恵	増田由香	○
10	1-059	958	金坂　一	E・ヴァインベルグ	M・コールドウェル	×

1期、2期生未帰還者リスト

今回の作戦で、戦死または行方不明により未帰還になった第1期、第2期生は以下の26名。歴戦のベテランといえど、実戦ではちょっとしたことで未帰還になってしまう。今後、戦いはさらに厳しく、きびしくなるものと思われる。なお、ポイントはそのパイロットがいままでの作戦により獲得した通算ポイントを表す。前回生き残った1期、2期生でここに載ってないものは今回も生き残っている。

認識	ポイント	名　前	パイロット(A)	パイロット(B)
1-016	792	田廻健一	マイケル・トンプソン	ジェニファー・リー
1-024	171	佐々木淳一	白　虎	白　虎
1-030	753	中沢正行	ライ・リュウジ	アヤノ・マキ
1-031	273	十枝義徳	T・トエソン	ファティマ・ウリクル
1-038	495	板垣哲也	ナツミ・ツジモト	ミユキ・ユバヤカワ
1-042	856	石田達哉	ガース	トムス
1-056	425	佃　聡	リサ・ヴェルジェ	ラサ・ヴェルジェ
1-061	312	山田　進	イッシキサクコ	ハヤミアキナ
1-078	625	若林良彦	サラ	リーフ
1-095	306	坪谷真樹	エルサル・バドル	スーリー・ナム
2-005	1063	小泉範男	ルシータ	ラナン・シー
2-016	235	安達晴康	アダチ・ハルヤス	スズキ・ミホ
2-018	64	古田英紀	ジャネット	エトワール
2-019	849	斎田知昭	泉　野明	篠原遊馬
2-021	383	田中昭一	ショウ・マトリクス	サラ・シーン
2-022	53	古田雅彦	マックス	エリス
2-027	77	上戸政幸	レイストリン	アイザック
2-029	274	飯田一郎	フィーナ	イチロウ
2-037	277	竹井賢一	シオリ・ヒメミヤ	トモミ・カンザキ
2-038	462	吉田晋作	ガーランド	ミシル
2-039	228	河合秀晃	ユグ・ラ・ナーシャ	ドルウァン・カイ
2-040	81	鹿野大樹	小森まなみ	鮎川まどか
2-044	228	中井浩一	デイジナ・ルルファル	エヴァー・クレイトン
2-053	243	角舘範雄	Y・中村	Y・大西
2-088	294	平川　近	YAMATO	HIKARI
2-098	75	田中克典	デューム・鈴鹿	アイリス・ジュノー

ワンポイント・レクチャーコーナー

前回にひきつづいて、『トップをねらえ！』の解説をしてみよう。

今回はキャラクターの能力値について。まずは判断力だけど、これはマシーンの操縦能力と見ていいだろうね。『トップをねらえ！』の戦闘は、よくあるターン・システムじゃなくて、スライスタイム・システムを採用してるから、ロボットの重量を判断力で割った数が小さいキャラクターほど、素早く何回も動けるんだよ。

つぎの機敏性は戦闘のときの、自分の攻撃の命中率や、敵の攻撃の回避率を決める基礎数値なんだ。まあ、基礎というからには、この上にさらにいろいろな数値が乗るんだけどね。

知識はいろいろ使ってるよ。まず重要なのが戦闘のときのサポート。機敏性と同じように、命中率や回避率に影響するんだ。あとはレーダーで危険な（ザコ？）敵を避けるときにも使うよ。

生命力とは、ようするにヒットポイントね。『トップをねらえ！』のペアはふたりで1人前だから、生命力も合計して判定されるんだ。

魅力はあちこちに登場する修正値だ。戦闘のときなど、コンビネーションが要求されるときには、すべて魅力が関係するんだよ。

最後のガッツについては、前回も説明したから今回はパスね。しかし能力値の最適な組み合せってあるのかな。デザイナーにもよくわからないんだよ！

第3期 トップ部隊リスト&戦果

位	ポイント	認識	名前	パイロット(A)	能力	パイロット(B)	能力	学校	試験	艦	帰還
1	1236	3-067	松本直樹	チャック	62GHA2	ファスナー	KK43A2	④	67	①	○
2	1231	3-002	藤井淳一	カリン・オーラル	MM2B2A	セシル・フロイト	DCLH72	④	2	①	×
5	926	3-070	三宅茂行	フロイト	DE9875	ユング	8BK865	⑤	70	②	×
7	838	3-064	手島淳一	ATSUKAZU	FF247A	RYUUGEN	64DD8A	④	64	③	×
8	813	3-006	阿久津典之	A・ノリユキ	LJ1951	M・レスフィーナ	K3N771	②	6	①	×
11	764	2-011	伊東昌弘	マーク=イセウス	JK174A	シルビア・フリート	ABK54A	②	69	②	×
12	746	3-035	西尾貴至	龍仁徹	NK163G	龍仁薫	EH764G	④	35	④	○
14	727	3-008	不破一郎	オーレル・ハイザー	MJ2A71	レック・ウィック	HAE771	⑥	8	③	×
16	655	1-006	横山善光	イカルス	NJ5942	ルヴィア	GCGA62	④	12	①	×
17	618	3-007	野崎真治	KING	SR2712	パセ・DONE	78SM12	④	7	①	○
19	549	3-018	新木貴光	TWINKEE	VF4A12	WINKEE	GDDC12	④	18	①	×
20	542	3-005	小林利之	乾　竜司	MM2461	柳生　亮	32PBB1	⑥	5	②	×
21	540	3-082	亀山孝次郎	ルフィ	LG5955	ラビィ	A6K8A3	④	82	②	×
22	472	3-066	松浦　茂	松浦　茂	CD4A5A	キャティ	B797AB	④	66	②	○
25	460	3-061	吉田靖司	トルイスキー	QE4435	ナターシャ	88CA98	④	61	①	×
26	446	3-020	星野泰雅	たいが	XT4441	かずみ	B9KD41	⑥	20	②	×
28	435	3-025	大渕和貴	津雲涼子	BAB94A	風間　真	HD2849	④	25	②	×
30	391	3-068	渡辺伸彦	アトラ・ロイト	CC5988	カミヅ・ラヴェル	9AC798	⑥	68	④	○
31	384	2-003	木城貴地	AUEREUS・LEON	GFD978	ARSYA・DALEM	FDD978	④	42	②	×
32	381	3-058	中尾　宏	ルミ タツカワ	DF3A75	アキラシノ	58C889	③	58	④	×
33	376	3-060	渡辺　昇	フレッド・ミストラル	DB67A8	ミキ・エルシス	78F6A7	⑥	60	⑤	×
36	359	3-084	熊坂　克	ランス・ロット	JD6C57	ナターシャ・木戸	A8FB9A	④	84	②	×
38	339	3-001	岡嶋裕史	西脇誠一郎	MM3641	瑞樹　瞬	C7S741	⑥	1	①	○
39	336	3-021	金子貴義	フェイシア・メレイ	ED795A	シェルア・ロウ・リム	B5BB7A	④	21	②	○
39	336	3-049	石原信康	ティアル=エルフィリンク	FH3A37	アデュア=アルフィーネ	A7FC47	③	49	②	×
41	328	3-092	岩井裕二	イセリナ・バレステラ	A7C599	メアリー・ルーベンス	ED666A	⑥	92	④	×
42	327	3-081	池田光一	エリス	MJ3811	テティス	A9RE11	③	81	①	×
44	326	3-043	吉川雅人	鳳　雛	UR2733	伏　龍	D7Q733	④	43	②	×
46	320	3-024	角井　匡	ホルスタイン A子	FE2A57	カイ・メルス	B6H857	⑥	24	②	×
49	304	3-088	坂東成登司	鉄　山	EC498A	ロミナ=アストガル	ABB699	⑥	88	③	×
50	298	3-096	古田　豊	アレフ・フォ・ミラン	EA4A7B	ウインディーネ=ラル	9AA99A	④	96	④	○
51	291	3-053	武藤進一	ボビー・シャフトー	HK4149	キャリー・クリフト	35MD58	③	53	②	×
54	280	3-062	松尾英弘	遊	EE5759	誘	89C8AC	①	62	②	×
55	279	3-080	成瀬利彦	成瀬利彦	CB47BB	もとこ	63A6DC	⑥	80	①	×
60	235	3-022	広瀬嘉宜	ライドラ	QB2951	バスター	B8B6AD	⑥	22	①	×
61	228	3-059	五十嵐茂	どん 十郎	EE3957	マーカライト	6HE656	④	59	②	○
62	208	2-049	浅野洋一	文系 各務	GE2859	理系 なよ竹	BBD978	①	46	④	○
64	204	3-016	中田　健	ケン	JB4777	ミユキ	ABHA76	⑥	16	④	○
66	189	3-027	上滝次郎	ケーン・ワカバ	NF5C34	リンダ・プラート	B8HC64	④	27	①	○
67	186	1-011	高岡　学	グロシェラー	JE3D55	エメライト	CBF964	⑥	40	④	○
68	182	3-095	服部哲也	LUFY・L・SKYRE	FF4655	C・O・S	CBF745	③	95	④	×
69	176	3-098	西枝俊幸	ウェンディ	JE3955	フロレンティナ	B9L963	④	98	②	×
72	173	3-014	井沢　豊	サタン・ロウ	SQ3761	ジード・ザン	CBK551	③	14	③	×
82	146	3-041	十文字尚	太田　功	HJ3955	熊耳武緒	A7H965	④	41	③	○
82	146	3-051	小西良己	ミク・サイトウ	ED7959	ヒメカ・マツモト	AAA95A	④	51	②	○
86	138	3-048	福井俊介	信　濃	HG4D22	大　鳳	87MB43	④	48	①	×
86	138	3-050	佐々木英志	E・ログナー	DC495B	ラビ	6BC867	④	50	③	×
86	138	3-087	鹿野　稔	ダーシュ	GG4557	シーリス	96AB87	④	87	③	○
89	133	3-010	斉藤誠一	G・ゴージ	VC3644	ユージン	95HA84	④	10	④	×
91	129	3-097	伊沢　納	エパノミンダス	86E6BB	ペロピダス	AF59A7	⑥	97	②	○
92	128	3-031	西本三鈴	クトゥグァ	QN4C53	クトゥルー	B8ED63	④	31	①	○
92	128	3-085	鈴木隆司	長沢敦子	HH3748	長沢かほる	77C788	⑥	85	①	○
92	128	3-091	山田日都志	プロキシマ	GM5889	トラペジウム	7BD989	③	91	②	○
95	127	3-032	溝口浩一	古佐武一	ED66A6	幸野奈代	85H5A7	⑥	32	④	×

学校①沖縄②タスマニア③香港④キエフ⑤サンディエゴ⑥ハイデルベルグ

激しい競争を勝ち抜いてきたエリート中のエリート、トップ部隊の第３期生だ。なかにひとり、応募用紙に自分の住所と名前を書き忘れたものがいる。至急広報部まで連絡のこと。ペンネームを希望するものは応募用紙の本名のわきに書いておいてほしい。

位	ポイント	認識	名前	パイロット(A)	能力	パイロット(B)	能力	学校	試験	艦	帰還
97	119	3-063	？	叶　愛衣	LJ4841	沢村華南	44S591	⑥	63	②	×
98	116	3-030	中村英利	コーヒ・キザカツ	HA76J2	ウョミウト=ウョチイカ	GEA683	⑥	30	②	○
99	111	3-065	中尾哲也	G・サバティーニ	EG4839	S・グラフ	A9B96A	③	65	③	○
100	110	3-013	藤村貴弘	キャラモン	GF2966	レイストリン	89D976	④	13	③	×
103	108	3-045	河南充宜	山田和子	GB68A8	財津球代	CDE474	②	45	④	○
103	108	3-090	伊藤和正	龍　神	NA4836	龍　伝	ACF783	④	90	④	○
105	107	1-034	福田哲也	アラン・ヒューム	HK6873	ルフィ・キャスダン	9AK873	⑥	86	①	○
105	107	3-089	山本真也	河合美亜	EF476B	瀬川奈緒	9AC779	①	89	①	○
105	107	3-100	西出晃久	ユウイチ	FC4867	アキヒサ	BA9869	④	100	②	○
110	102	2-304	中井浩一	マーチン・ルカレフ	KF5756	テシーナ・ルルファル	B8K655	④	19	②	×
110	102	2-010	西島達二	チャド・アレン	SQ2D42	ジャー・カプラン	DBFL52	④	23	②	○
110	102	3-028	中西俊人	ゲンさん	MH5832	ユミコ	JCD862	④	28	②	×
110	102	3-033	伊藤　誠	マーク・オルソン	BFAA8D	ラルフ・ライ	ABA68C	①	33	②	×
115	97	3-057	工藤光平	カーラ・ファーランド	EC867A	ソリア・クォート	88E5AA	⑥	57	③	○
120	85	3-004	藤井淳一	リスレル・レム	MN4A29	フレイア・ベアトリス	B9KJ84	④	4	②	○
120	85	3-009	小川　翼	七瀬北斗	HB3B64	谷山舞奈	78D6J2	④	9	①	×
120	85	3-029	岩本邦夫	レナーディア	BE377E	ラナ	96A99C	①	29	①	○
120	85	3-052	小笠原則繁	G・サン・グロアール	DF4D3A	L・ウォン・ゴートレック	A9E884	④	52	②	○
120	85	3-093	田代文晶	ジェーン・A・ジャーミン	BB677A	早川千里	57E8AA	⑥	93	①	○
125	81	3-003	尾上和義	ソード	PP4B17	ロッド	B2NQ62	④	3	①	○
127	74	3-094	森　雅規	グラッド=スレン	JF2872	カンセイン	J7E872	⑥	94	①	×
128	71	1-094	新井洋了	A・A・アルファリオ	GF2848	A・I・セフティー	93F769	④	54	④	×
128	71	3-056	松宮広幸	HIRO	HF4C52	AKINA	98FB96	④	56	④	×
130	68	3-034	五十嵐一博	ハワード	HE4956	ジョーンズ	88GB56	④	34	③	×
133	59	3-015	成瀬良一	カーム・バインツェル	RG2551	レミイ・ランス	DBK471	⑥	15	④	○
133	59	2-023	今井英治	エイジ	JH2857	マサコ	9AHC67	④	36	②	○
133	59	3-044	山下明大	エイミー・エンフォールド	FD5785	ヴァネッサ・ヴァレンシュタイン	A6J877	⑥	44	②	○
136	57	3-073	坊坂浩史	SHIMA=CURRENT	FD8A48	JYU=VARVOLTE	DBB767	④	73	②	×
138	56	3-055	吉沢一仁	ルピナス	FG3977	アルメリア	99E875	④	55	⑤	×
139	48	3-074	松山和雄	ハン=サム	DEFC12	パワ=フル	LB6G12	④	74	①	×
139	48	3-078	高橋正樹	トワール・シータ	FE461C	アイネル・シモン	BC683E	④	78	②	×
141	44	3-017	渡辺哲也	Ni	FFFN12	Co	A6QL62	④	17	①	○
141	44	3-037	島田明夫	島津弥七	QE2546	姉小路深江	74K697	②	37	②	○
141	44	3-099	石井寛久	ゲン	GK3933	リプミラ	BAP541	③	99	④	○
146	38	2-052	菊地芳夫	トミー・スカイウォーカー	LF2B82	クリス・フリートウッド	ECE744	④	75	③	×
147	37	3-038	望月大輔	クリスティーナ・ウィルソン	EF355A	パトリシア・レドカー	AAF75A	①	38	④	○
147	37	3-047	窪　誠	ローラ	EG674B	ローレライ	79C76B	①	47	①	○
152	29	3-011	田中　淳	MIKI	EE455E	RASA	99875D	①	11	⑤	×
152	29	3-026	佐々木博雄	ミリー・デーリン	D9E491	雷　竜	JD7871	⑥	26	③	×
157	0	3-039	鍋田智一	エンジェル	BBM435	ハーフ・エンジェル	LJ6343	⑤	39	④	×
157	0	3-071	永島浩司	モモ	CC4878	レイラ	74EA96	⑥	71	②	○
157	0	3-072	福田静香	川瀬　静	DD275E	川瀬　薫	76C88C	①	72	④	×
157	0	3-076	鮎沢秀和	アーシアン	GE3C46	ルナミス	CABB76	④	76	④	×
157	0	3-077	樫葉秀人	D・ギブスン	HB4938	B・ライト	DAB927	④	77	①	×
157	0	3-079	古郡隆司	リュウ	GD3398	アリサ	8AC876	⑥	79	②	×
157	0	3-083	馬場信明	ベリンダー=カルリューレ	J938A7	ルーシャ=マルロー	A7D7D5	⑥	83	③	○

表の見方

上の表は実戦でのポイントによって順位をつけたもので、この順位は実戦に参加した全ペア(１期、２期も含む)のなかでのもの。能力欄はそれぞれのパイロットの現在の能力で、数字・アルファベットは左から判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツの順。アルファベットは10以上の数字を表す。(10＝A、11＝B……。IとOはとばす。すなわち17＝H、18＝Jで、22＝N、23＝P)。認識は参加者の認識コード。これはパイロットではなく参加者に与えられるものだが、その参加者が１回の作戦に複数のペアを参加させる場合でも、認識コードを使えるのは１組のペアのみ。学校と艦については欄外を参照のこと。試験とは選抜試験の順位。帰還の欄は、今回の作戦で死亡もしくは行方不明のものに×をつけた。

艦①アキレス②ラーマ③レプトン④フェルミオン⑤ハドロン

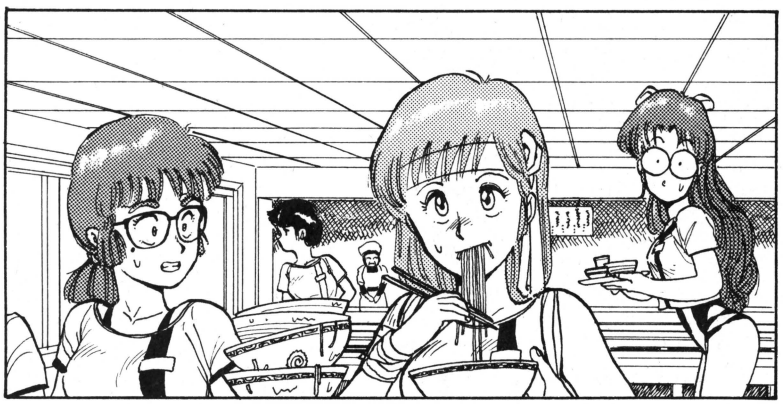
PART1 キャラクター設定と学校生活

強力な敵とのたび重なる交戦は、地球艦隊の戦力を大幅に消耗させている。精鋭のトップ部隊にも、多数の未帰還者が出ており、事態はますます悪化している。軍事研究所の発表によると、敵生物は予想以上の知能を持っていることがほぼ証明された。したがって従来の攻撃パターンは、敵により解析されやがて通用しなくなるだろう。

この強力な敵と戦うには、さらに多くの優秀な人材が必要である。トップ部隊の志願者は、ふたりがペアになってどんどん応募してもらいたい。まず自分たちふたりの名前、性別、誕生日、血液型を書くこと。バカらしいと思うかもしれないが、星座や血液型は、実戦の運に関係するのだ。

つぎに能力の決定だが、さらなる教育改革の効果により、今回は37ポイントを判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツの6つに割りふることができる。ただし各能力は、最低でも1ポイントは必要だ。

トップ部隊員養成のための学校は、ぜんぶで6校ある。どこにでも入学できるので、紹介をよく読んで、どれか1校を選びたまえ。そして入学したら、どの授業を何時間選択するか決めること。あとは選抜試験をクリアするために、がんばって勉強をするだけだ。



キャラクターの設定

① ふたりのキャラクターの名前、性別、誕生日、血液型をそれぞれ決める
② 37ポイントを判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツに分ける
③ 学校を選び合計で25時間を、規定にしたがって各授業に割りあてる

★判断力……ロボットの操縦技術を判定する
★機敏性……戦闘でのリアクションの早さを判定する
★知　識……レーダー計測能力を判定する
★生命力……戦闘でのダメージ許容度を判定する
★魅　力……ペアのマッチングを判定する
★ガッツ……根性さえあれば、どんなときにもチャンスがある！

トップ部隊員へ

1度でも自分のペアがトップ部隊に入った者は、応募用紙の認識番号欄に、コードナンバーを書くこと。このナンバーは“TP”ではじまり、そのあとに各ペアの認識番号が入る。つまり認識番号が“3-014”なら、そのペアのコードナンバーは“TP3-014”となる。

各校紹介

トップ部隊養成校は、人類の未来をになうエリート組織だ。しかし入学はわりとやさしくて、希望する者はたいがい入学できる。しかしトップ部隊への入隊試験は、相当にきびしいぞ。

沖縄女子宇宙高校

珊瑚礁の広がる青い海に面した、自然に恵まれた高校だ。女子しかいないので、家政科が必修になってるんだ。学校の教育は、ガッツと機敏性を重視してる。スポーツはテニスが必修だ。

タスマニア水産高校

オーストラリア南部の島にあり、荒海に乗り出す海の男の島。現在は共学とはいえ昔ながらの帆船実習がある。学校の特色は判断力と生命力をきたえること。スポーツは水泳が必修だ。

香港ビジネスハイスクール

中国の商業都市として栄える香港の経済を裏から支える商業高校だったんだ。そのためいまでも複式簿記が必修だよ。学校の特色は機敏性と知識をあげること。スポーツは拳法が必修だ。

キエフ工業大学付属

ロシア最古の都市のひとつ。ドニエプル河に面したキエフの工業高校だ。だからいまでも旋盤訓練をしてるんだ。学校の特色はなんといっても生命力とガッツ。スポーツはスキーが必修だ。

サンディエゴジュニアアカデミー

カリフォルニア南部のサンディエゴは、アメリカでもっとも発展してる地域だ。ここは英才教育校として文献研究が有名な学校だ。特色としては知識と魅力。スポーツはゴルフが必修だ。

ハイデルベルク電子工科大学付属

ライン河の中流にあり、昔から学術都市として名高い町にあるんだ。いまは物理実験が盛んだよ。学校の特色としては、魅力と判断力のアップかな。スポーツはエアロビクスが必修科目だ。

学校生活の選択

ふたりのキャラクターの授業を選択しよう。各科目の後ろには、上昇する(かもしれない)能力が書かれている。授業選択の、より細かい規定については本文を読むこと。

実習科目

各教科とも1時間以上

★基礎トレーニング……判断力、機敏性
★操縦訓練……判断力
★バトルシミュレーション……機敏性
★メンテナンス……知識、生命力

教養科目

2教科を最低1時間ずつ

★国　語　★外国語　★歴　史
★地　理　★科　学

スポーツ

自校の必修種目＋1種目を最低1時間ずつ

★テニス……生命力、知識、ガッツ
★水泳……生命力、判断力、ガッツ
★拳法……生命力、機敏性、ガッツ
★スキー……生命力、判断力、魅力
★ゴルフ……生命力、知識、魅力
★エアロビクス……生命力、機敏性、魅力

必修科目A

各教科とも1時間以上

★天文学……判断力
★軍事史……機敏性
★数学……知識

必修科目B

学校の必修科目を1時間

★家政科……沖縄女子宇宙高校
★帆船実習……タスマニア水産高校
★複式簿記……香港ビジネスハイスクール
★旋盤訓練……キエフ工業大学付属
★文献研究……サンディエゴジュニアアカデミー
★物理実験……ハイデルベルグ電子工科大学付属

その他

まったくの自由選択

★特訓……ガッツ
★クラブ活動……魅力、ガッツ
★レジャー……魅力

授業の選択には、つぎのような規定がある。

① 総時間数はぜんぶで25時間。

② 実習科目と必修科目Aの7教科は、それぞれ最低1時間は選択する。

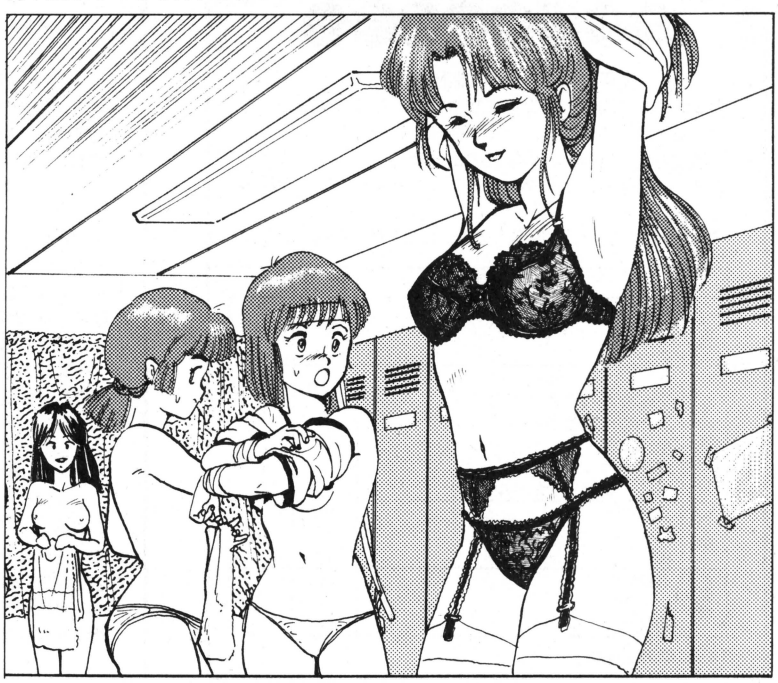
③ 教養科目と必修科目Bは、教養科目が2教科、必修科目Bは学校が規定する1教科を、最低1時間ずつ選択する。なおこの両科目は、パイロットの訓練にはあまり関係ない。

④ スポーツは2教科、そのうちひとつは学校の必修スポーツを選び、それぞれ最低1時間は選択する。

⑤ 規定された最低時間数を配分したら、残った時間で自分の好きな授業、またはその他の時間を選択してよい。

授業を受けることによって、キャラクターの能力が上昇する。この能力の上昇は、同じ授業をたくさん受けると、少しずつ確率がよくなる。

ふたつ、または3つの能力が上がると書かれている授業は、ひとつの能力しか上がらない授業とくらべると、上昇率はそれぞれ半分、および3分の1となる。したがってまれにすべての能力が上がることもあれば、ひとつも上がらないこともある。そういった点をよく注意して、キャラクターの受ける授業を選択してもらいたい。



PART2 パーツの選択と選抜試験

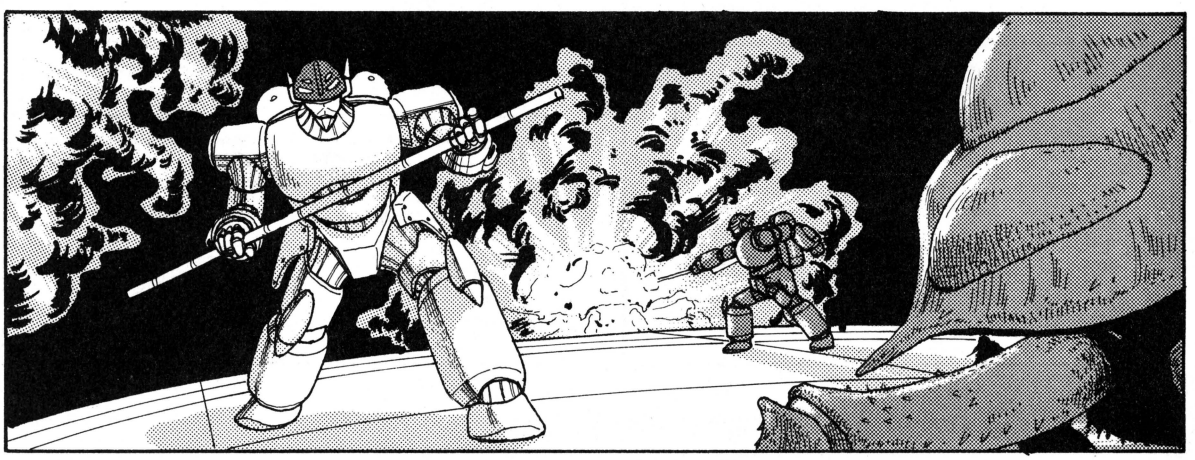
学校の授業を終えたパイロットの卵たちは、いよいよ選抜試験を受けることになる。この試験は月の軌道上で行われる。軍事科学研究所のつくった敵怪物のダミーと戦い、そこで倒したダミーのポイントの合計により、栄光のトップ部隊への合格者が決まるのだ。

選抜試験の合格者は地球に戻らずに、宇宙ステーションのシルバースターで、帰還したトップ部隊に合流し、そのまま新しい作戦に出撃することになる。

さて、この選抜試験の前に、それぞれのパイロットは、自分専用のマシーンを選択しなくてはならない。現在のところ使用されている軍用マシーンは、すべてRX-7型（もうじき新型が登場するかもしれない）である。各パイロットはこのマシーンに、自分の好きなオプションパーツを、装備することができる。くわしくは下のコラムを参照のこと。

ここで注意したいのは、あまり多量のパーツを持っていくと、マシーンの動きが鈍くなり、敵と出会ったときにたちまちやられてしまう危険があることだ。判断力の高い天才パイロットならともかく、初心者は無理をしないほうがいい。マシーンの重量は60くらいだから、それを基準にして、持っていくパーツの重量を決めるほうがいいだろう。

それから各ペアは、選抜試験の前に、自分たちの作戦を決めなくてはならない。これも下のコラムを見てもらえばいいのだが、作戦には全部で7つの項目がある。選抜試験で必要なのは、このうちの①と②だけだ。だがトップ部隊での実戦にそなえて、残りの項目も全部記入してほしい。このうち③、④のふたつについては、右ページのコラムを参照してもらいたい。それでは諸君の健闘を祈る！



オプションパーツ

パーツの使用には次のような制限がある。
①マシーンに同じパーツを複数つけることはできない。ただし使い捨ての武器は、いくつ持っていってもよい。
②学校専用武器は、その学校の出身者しか扱えない。
③マシーンは最初からクロウとプラズマ・ビアンキを持っている。
「使い捨て武器」には数字、その他には○をつけること。

	名　称	重　量	威　力
通常	クロウ(※)	2	2
	プラズマ・ビアンキ(※)	2	3
	サーベル	4	5
学校専用	トンファー(沖縄)	4	6
	ブーメラン(タスマニア)	3	5
	ヌンチャク(香港)	5	8
	斧(キエフ)	7	12
	投げ縄(サンディエゴ)	1	2
	フレイユ(ハイデルベルグ)	6	10
使い捨て	ランサー	5	10
	ナパーム	7	15
	核	10	30
装備	追加装甲	8	
	レーダー	5	
	通信機	3	

(※)は標準装備部品

作戦選択

ペアの作戦として、次の7つの条件を決めること。
①アタックの分担　戦闘のときに、ペアはアタックとバックアップにわかれる。ふたりのうちどちらがアタックを担当するかを、次の3つの中から選んで数字で記入する。
1．キャラクターAが主にアタックを担当する
2．キャラクターBが主にアタックを担当する
3．状況に応じて変える
②ポジティブ・ライン　戦闘のときの積極性を表す。1～10の数字を記入する。数字が大きいほうが、危険をおかして積極的な攻撃を行う。
③乗船希望艦　実戦に出たときに、乗船を希望する艦。右ページにある船の名前をひとつ記入する。
④敵生物の選択　実戦で出会う敵のタイプが数種類書かれているので、その敵と戦う場合は○、その敵と戦いたくない場合は×を記入する。
⑤ヒットポイント　HPが出撃時の何%になったら帰還するかを決める。1～50までの数字を記入する。
⑥武器威力　武器の威力が出撃時の何%になったら帰還するかを決める。1～50までの数字を記入する。
⑦戦闘中の離脱　戦闘中に⑤または⑥の条件に達したときに、戦闘中の敵を倒すまで戦うなら×、その場でただちに離脱するなら○を記入する。

PART3 宇宙空間での戦闘と作戦

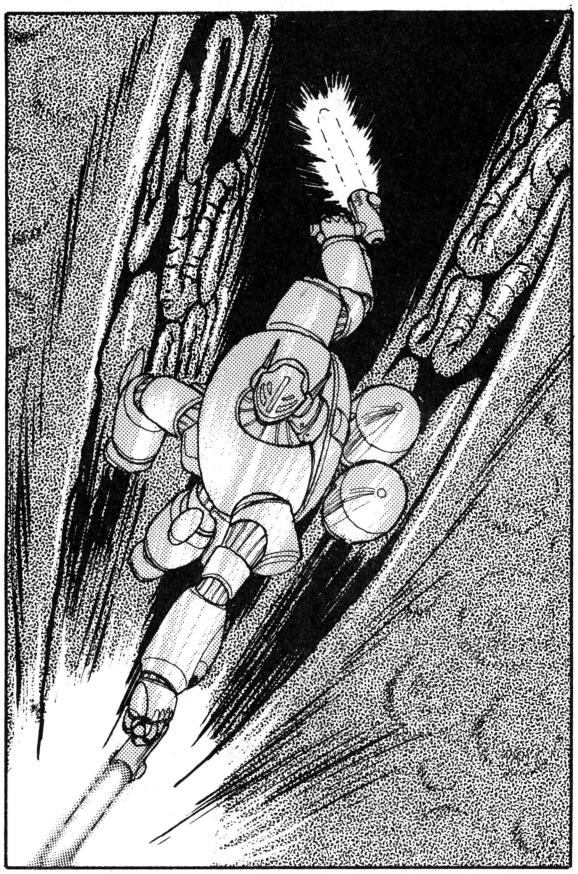
宇宙空間の戦いは、訓練とはまったくちがう。いかなる精鋭のトップ部隊員でも、ひとりだけで戦いに勝つことはできないのだ。

実戦ではまず戦艦どうしの遠距離交戦があり、それに続いてトップ部隊などが出撃する。そして小型や中型の敵生物を撃退すれば、敵の主力である重巡や母艦などに大きな損害を与えられるのだ。

ときには搭乗艦が撃沈されることもあるが、トップ部隊員はセーフティカプセルにより保護されているので、装備を多少失うかもしれないが、出撃前にやられることはないはずだ。

実戦での怪物との戦いは、選抜試験のダミーとの戦いとさほど変らない。しかし敵はずっと強くなり、しかも種類が多くなるので、勇気だけでなく、細心の注意が必要だろう。

なお統計によると、前回は牡牛座、乙女座、射手座、それにO型のパイロットがツイていたようだ。もちろん今回はどうだかわからないが……。



実戦での作戦について

実戦においては、あらゆることが不確定である。まず、乗船希望の艦が満員で、別の艦に変更されることもある。戦場ではレーダー索敵に失敗して、希望しない敵と戦闘をすることもある。また敵との遭遇のタイミングによっては、ペアのアタックの分担が入れ替わることもあるのだ。

HPや武器の威力が、最初に決めた数値よりも減少したときは、戦線を離脱することができる。だがもし51%以上残っているときに離脱すると、軍規違反になってしまうので注意すること。また戦闘中の離脱に失敗したり、帰還する途中に新たな敵と出会い、未帰還になってしまう隊員も多い。諸君もなんとかがんばって帰還してほしい。

今回の作戦について

新鋭艦
アキレス
主力艦
レプトン
グラビトンⅡ
グルーオン
旧式艦
ボゾン

前回の戦闘の結果、優勢な敵艦隊は、地球からわずか数十パーセクの地点に迫っている。

今回の作戦目標は、地球艦隊の総力をあげて、これを撃退することである。具体的な行動は、軍事機密のため公表できないが、前回よりも多くの未帰還者がでる可能性もある。

トップ部隊のベテランおよびルーキー隊員諸君の健闘を祈る。それでは出撃準備を開始せよ！

艦の種類と配置

地球艦隊には現在のところ新鋭艦、主力艦、旧式艦の3種類がある。もちろん新鋭艦がいちばん良いのだが、そのぶん激戦に投入される確率も高いだろう。なお第一波で戦ったペアの得点には、高く評価され、ボーナスがつく。

	安全度	第1波	第2波	第3波
新鋭艦	○	○	△	×
主力艦	△	△	○	△
旧式艦	×	×	△	○

敵怪物に関して

敵のパワーアップにともない今回から、敵を倒した場合に得られるポイントが1～2割アップした。

敵は末端の「兵隊」から「タンク」「連装タンク」と、応募用紙の表の上から順に、より強力になり、得られるポイントも高くなるが、出現率は低くなっていく。「中型の敵」以上は複数種類の敵を含む。今回のレポートの「上陸艇」は「超大型の敵」に含まれるもので、そのなかでも最大の大きさを持つ。地球の小型戦艦なみの大きさを持ち、そのポイントは800ポイント近くになる。

▲戦場で確認された「巡洋艦」と呼ばれる敵のほんの一部分。このクラスになると、マシーン兵器では太刀打ちできる大きさではない

トップ部隊広報

▲神奈川県・難波正栄（＋1ポイント）。やったもの勝ち、必殺のお正月発売ねらい！ いつもたくさんのお手紙ありがとう！

●応募用紙の下書きを済ませ、ボールペンで清書したあとにその事実に気がついた。――「……他の有名キャラそのままの名前などは失格になることがあります」――げろげろ～、いうのがおせーんだよー、と悔やんでみてもあとの祭り。「銀英伝」ファンなのが祟ったのか、思わず「火隣」（カーテローゼフォン・クロイチェルね）とか「由璃闇」（ご存じユリアン・ミンツ君）とか書いてしまった……わははは。許してくれるよね？ ね!? ね!!??

でも俺と同じようなことしてんのが他にもいるんだろうなー。そいでもって話がとぶけど、俺と同じように今年受験のやつがい～っぱいいるんだろうな。（ふっふっふっ、 これを読む受験生たちに圧力（プレッシャー）をかけてやる……）。ったく、明後日は試験だってのに……。

▲青森県・MADMAN研究所（TP3-201、1ポイント） これまたすごいRX-7……

しかし、私は声を大にして述べたい。コンプを読んでいる受験生諸君よ！ 大学受験という厚い壁にもめげずに、『トップ＆ロボクラッシュ』に参加し続けようぢゃないか、ハラショー！

〈山口県・田〇芳樹万歳〉

※キャラの名前に関しては、こちらの説明不足で多くの方が誤解なさっているようですが、名前での失格はめったには出しません。常識の範囲内で世界観を崩さない程度の名前にしてほしいといった意味合いです。ちなみに今回、名前で失格にした人はいません（正直、こういうのはやめてほしいなーという人もありますが）。確実に失格になるのは、タカヤノリコ、アマノカズミなどです。（理由はわかりますね!?）もちろん、あなたのも失格にはなりません。でも試験には残らなかったようですが……。TP3-203、1ポイント。

●『トップ』は『ロボクラッシュ』に比べてパーツ選択や作戦が楽なぶん、科目選択とキャラ設定に力を入れられてパイロット個人の個性がつけやすいところがいいですね。『ロボ』が“優秀なマシーンをつくりだす楽しさ”を持つとすれば、この『トップ』は“優秀かつ好みのキャラをつくる楽しさ”を持っているのでしょう。おかげさまで、大変楽しみながらキャラつくりをさせていただきました。

〈群馬県・亜乱〉

※このあとに、キャラのプロフィールを書いてもらったのですが、スペースの都合で載せられません。ごめんなさい。メカの『ロボ』、キャラの『トップ』、ちがう楽しみがありますから、ぜひ両方に参加してみてください。TP3-204、1ポイント。

※その他の特別認識コードは以下のとおり（追加ポイント1、次回のみ）

愛知県・福田 健（TP3-301）

群馬県・斉藤牧径（TP3-302）

愛知県・兵渡 勝（TP3-303）

▲大分県・明日蘭（TP3-202、1ポイント） ガイナックスの人がうまい、とホメてました

広報部より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別認識コードと追加ポイントの対象になります。使用条件は、未帰還のトップ部隊員と同じです。

広報部では、イラスト、お手紙などを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・トップ部隊広報部です。データ処理を別の場所でやっていますので、応募用紙に同封されたお手紙はこちらに届くのが遅くなり、つぎの号には間に合いません。なるべく広報部にハガキまたは封書でお送りください。

☆感想募集＆プレゼント

このゲームの原作のＯＶＡは第２巻まで好評発売中！（256Ｐからのフィルム・ストーリーも見てね）。ということで、このアニメを見た感想（イラストでも文章でも可）を大募集！ おもしろい人には、製作会社ガイナックスから特別に、実際に製作に使ったアニメ・セルのプレゼントがあるぞ！（あて先は、コンプティーク・トップ部隊広報部・感想係）

トップをねらえ
②
応募券

[応募用紙の書き方と記入例]

さて、ここまで読めば、きみも第4回の『トップをねらえ』に参加できるぞ。でもその前にトップ部隊に合格したエリートたちの特典を説明しよう。

トップ部隊員には、実戦での成績にしたがって、毎回つぎのようなボーナスポイントが与えられるんだ。(広報活動で名誉部隊員になってポイントをもらう人もいるけどね)

1位	5点
2～5位	4点
6～10位	3点
11～30位	2点
31位～	1点

さて、まずはみごと生き残ったトップ部隊員から。君のペアは今回は最初からトップ部隊に在籍しているんだ。君のペアは、ボーナスポイントの分だけ、能力値をアップすることができるよ。点数を「判断力～ガッツ」の欄に、好きなように割り当ててね。このときには、最初からの合計を計算する必要はないよ。点を追加するだけでいいんだ。

授業は選択しなくていいけど、オプションパーツと作戦選択の欄は、全部書き直してね。前回とちがう装備や作戦を選んでもかまわないよ。

さてつぎにせっかくのトップ部隊員が、実戦で未帰還となってしまった気の毒な人。その人の新しいペアは、政府からの奨学金を使って、特別の能力アップができるんだ。

つまり、今回は37点を6つの能力値に割り振ってキャラクターをつくるんだけど、未帰還となったトップ部隊員をつくった人は、通算のボーナスポイントをそれにプラスできるんだ。つまり6点のボーナスがあれば、その後を継ぐペアの能力値は43点になるわけ。でもその他の応募内容は、普通の人と同じだから、ちゃんと授業もオプションパーツも作戦も記入してね。

というわけでトップ部隊に1度でも入った人は、今回の応募のときには、必ず認識コードを書いてほしい。このナンバーの付けかたは140ページに書いてあるからね。

応募用紙は、いままでの記事の説明と下の例をみて書いてね。そして書き終えたら、144ページに印刷されてる応募券を切り取って、応募用紙に貼って封書で次の住所まで送ってください。今回の締め切りは1月18日の消印までが有効だよ。

〒102 千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク
『トップをねらえ!』応募係

▶応募用紙の例(学校はサンディエゴ)

名前		Ⓐ	Ⓑ
性別		女	女
誕生日		5/5	3/4
血液型		A	B
判断力		7	3
機敏性		8	4
知識		4	9
生命力		7	6
魅力		4	8
ガッツ		7	7
通常	クロウ	○	○
	プラズマピアンキ	○	○
	サーベル		○
専用	(投げ縄)	○	
使い捨て	ランサー	2 本	本
	ナパーム	2 個	個
	核	個	1 個
装備	追加装甲	○	
	レーダー		○
	通信機	○	○

名前		Ⓐ	Ⓑ
実技	基礎	2	1
	操縦	2	2
	バトルシミュレーション	3	1
	メンテナンス	1	3
教養		1(科学)	1(国語)
		1(歴史)	1(外国語)
必修A	天文学	2	3
	軍事史	1	3
	数学	2	1
必修B	(文献)	1	1
スポーツ		1(ゴルフ)	1(ゴルフ)
		2(拳法)	1(テニス)
その他	特訓	4	6
	クラブ活動		
	レジャー	2	

認識コード

アタックの分担(1)
ポジティブ・ライン
3
配置希望艦
アキレス

敵種類	
兵隊	×
タンク	○
連装タンク	○
中型の敵	○
大型の敵	×
超大型の敵	○
ヒットポイント	40%
武器威力	10%
戦闘中の離脱	×

89年もロボクラッシュ旋風だ!

参加者の多くの人が気づいていると思うけど、先月号で発表したデータの一部に間違いがあるんだ。エンジンのところの燃費と重量の数値がすべて逆になってしまった。多くの人が事前に気がついて直してくれたようだけど、まちがいをそのまま書いた人もたくさんいた。そこで、次回発表ではまちがいのデータを使った人と正しいデータを使った人をわけて、ふたつの大会を開く予定だよ。どちらの人にも不利にならないようにするからね。ごめんなさい!

ページの関係もあるけど、そろそろ『ロボクラッシュ』のほうも、第二段階にジャンプするつもりなんだ。みんなからのハガキや封書も、みんな目を通しているからね。なにかいいアイデアがあれば即採用といきたいね。だからおもしろい投書を待ってるよ。

トップをねらえ！ 応募用紙

応募券を貼ってください

名前	年齢	住所	※この欄には何も書かないでください

名　前	Ⓐ	Ⓑ
学　校		

名　前	Ⓐ	Ⓑ
性　別		
誕生日		
血液型		
判断力		
機敏性		
知　識		
生命力		
魅　力		
ガッツ		
通常 クロウ	○	○
通常 プラズマ ビアンキ	○	○
通常 サーベル		
専用 （　）		
使い捨て ランサー	本	本
使い捨て ナパーム	個	個
使い捨て 核	個	個
装備 追加装甲		
装備 レーダー		
装備 通信機		

名　前		Ⓐ	Ⓑ
実技	基　礎		
実技	操　縦		
実技	バトル シミュレーション		
実技	メンテナンス		
教養		（　）	（　）
教養		（　）	（　）
必修A	天文学		
必修A	軍事史		
必修A	数　学		
必修B	（　）		
スポーツ		（　）	（　）
スポーツ		（　）	（　）
その他	特　訓		
その他	クラブ活動		
その他	レジャー		

認識コード

アタックの分担（　）
ポジティブ・ライン
配置希望艦

敵種類	
兵隊	
タンク	
連装タンク	
中型の敵	
大型の敵	
超大型の敵	
ヒットポイント	%
武器威力	%
戦闘中の離脱	

大江戸情報網

皆さん、お元気ですか？　な〜んてね。自粛ムードなんかぶっとばすぞ——!!　ついでに、寒さもぶっとばすぞ——!!　ヨシヨシ、その意気だ。〝殿〟様選びも近いことだし、このへんで、力(リキ)いれようぜ!!

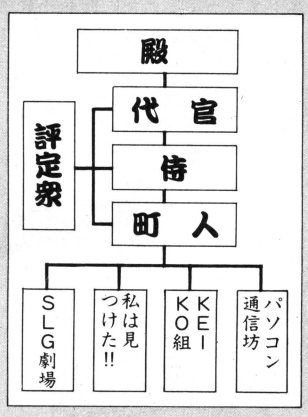
今年に入ってからも、ドンドンと昇格者が増えているヨ〜ン!!　さて、今月のニューフェイスは…「私は見つけた!!　僕は知っている!!」からは6名。『ウルティマⅨ』でロード・ブリティッシュの発狂技を送ってくれた愛知県の入谷和秀くん。キミは今月で3回目の登場となるネ。本来なら〝侍〟、もしくは〝代官〟と昇格してもいいのだが、ネタがネタだけに……。う〜ん、というわけで、今回はキミに約束手形（ナ、ナント!?　『私は見つけた〜』担当者のもの）を発行する!!　で、今度情報を送るときに、これを同封してほしい。そうすっと、〝合わせ技一本〟で昇格まちがいナシ。ヤッタネ!!　「SLG劇場」からは3名。東京都の近藤浩之くんは、11月号の〝角井代官様〟のレポートに触発され、『A列車で行こうⅡ』ヨーロッパ編レポートを送ってきてくれた。うれPーな。キミのヤル気に特別賞!!　『KEIKO組』からはトホホの1名。コラーッ!!　どないした？　このコーナーをもっと盛りあげようではないか？　そのためにもドシドシ、情報ハガキ待ってるぞ〜〜い！

公布

左の者、町人とする

江原　輝行〈埼玉県〉
藤原　勝〈千葉県〉
猪狩　雅之〈東京都〉
成川　正史〈〃〉
供田　参〈〃〉
近藤　浩之〈〃〉
長岡　英樹〈神奈川県〉
入谷　和秀〈愛知県〉
神谷　浩二〈〃〉
森本　一高〈兵庫県〉

◎大江戸身分制度

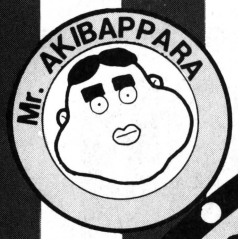


このコーナーは「SLG劇場」「私は見つけた!!　僕は知っている!!」「KEIKO組」「ボクたちパソコン通信坊」各コーナーに送られてきた情報から、めでたく本誌誌上で採用された人たちに、“町人”“侍”“代官”の称号を与え、最終的には“殿”を決定しようというシステムなんだ。

●賞品

代官…ソニーウォークマン
侍…ロゴ入りシステム手帳
町人…ロゴ入り筆ペン、オリジナルメモ帳
特別賞…オリジナル手ぬぐい

イラスト／椙村嘉一



シミュレーションゲーム塾

お茶の水教授

SCENE #12

マスター オブ モンスターズ

さて、と。今月は『マスターオブモンスターズ』の登場だ。このゲームの基本的なシステムの紹介は、86年12月号で取りあげたので、ここではテーマをしぼって理屈を少々。

ワタシ思うに、ファンタジーＳＬＧとしてのＭＭの魅力とは、キャラの成長・変身につきるのではなかろーか。

これまでの『現代大戦略』から『スーパー大戦略』までの流れでは、舞台はあくまでも現代戦。ユニットには経験値が設定されているものの、これはあくまでも相対的なもの。ゲームの流れを決定するのは、あくまでも兵器性能と冷静な戦略眼。個々のユニットは、経験値にかかわらず、すべては勝利のための捨石となる。ひと言でいえば、なかなかにタフな世界なのだ。

一方、ＭＭではユニットの成長・変身を取り入れたことによって、個々のユニットが個性を持ちはじめた。もちろん従来の大戦略シリーズと大きく異なる、というものではない。が、考えてもみなさい。ユニット同士が破壊しあう一方で、あるユニットは成長・進化の過程を歩んでいるのだよ。要するにタフで殺伐としたＳＬＧ世界に、成長という風穴をドオンと開けたってこと。

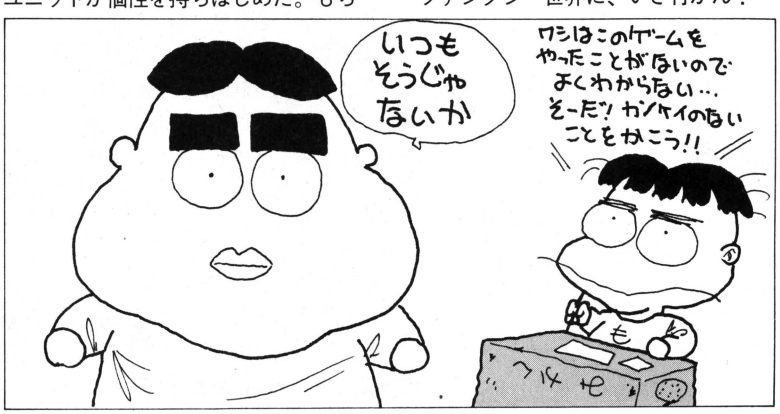
というわけで、ＭＭの基本的なコンセプトは、タフ（＝破壊）なだけじゃ生きていけない、やさしく（＝成長）なきゃダメってことだ。摩訶不思議なファンタジー世界に、いざ行かん！

今月の言葉

ポッキン秋葉原
ポッキン秋葉原
どこから切っても秋葉原
～ねじ式より～

今月の言葉・解説

先日お茶の水は夢を見た。金太郎飴を食べようと半分に割ったら、中からナント、秋葉原の顔が！　教授総毛だち、次々と飴を割っていったが「どこから切っても秋葉原」。悪夢！



●システムソフト☎092-714-6236●PC8801SR以降、XIターボ／8000円

39種のモンスターが勢ぞろい！

さて、と。MMモンスター一覧だ。それぞれの種族（大分類）の特長を下に示したので、よろしく頼む！

■ドラゴン族：MMの華。モンスター中もっとも安定した実力を誇り、そのブレス（火炎攻撃）は恐るべし。

■飛翔族：空飛ぶモンスター。快速がその信条といえる。ペガサスは馬族とかけもち。コウモリみたいなヤツ。

■馬族：これも快速。純粋馬族としてはユニコーンのみ。寂しいねえ！

■戦士族：最初のうちこそ頼りないが、成長するにしたがって実力発揮。

■巨人族：コロサスは超強力。とはいえ、攻撃回数1回がやや不満。

■スタチュー族：要するに土人形に生命が吹きこまれたもの。馬鹿力あり。

■水棲族：海ヘビやら大ダコやら。格闘戦では強力だが成長はなし。

■悪魔族：雷撃には見るべきものあり。が、いかんせん格闘戦には非力。

■トカゲ族：飛び道具を使う。サラマンダーはけっこう使える。

■牛人族：戦士・バーバリアンとほぼ互角。成長型はゴーゴン。

■天使族：悪魔族のライバル。実力は似たりよったりというところ。

■レイス：現在調査中

MONSTAR☆LIST

名前	コメント	名前	コメント	名前	コメント
ドラゴン（ドラゴン族）	ドラゴン族の中でもっともベーシックなキャラ。格闘9と、初級クラスでは強力な方。一刻も早く成長を急ぐべし N	ペガサス（飛翔族／馬族）	馬に羽が生えたヤツ。3×4と、非力ながら攻撃回数が多いところが泣かせる!? 移動力は6とこの種族にしてはもの足りない L	コロサス（巨人族）	サモナーだけが召喚できる巨人族の最終型。打撃力（34×1）、格闘（30×1）と最高の実力を誇る。敵にまわすと怖いヤツ N
ドラゴンロード（ドラゴン族）	攻撃力が28と異常に高い中級クラス。が、火炎攻撃は貧弱で、体力は基本型より低い。一撃必殺が信条の通り魔のよーなヤツ L	モノペガサス（飛翔族／馬族）	ペガサスの成長型。快速キャラとしては移動力9でロック鳥につぐ。ライバルは火の鳥だが、格闘戦のみ3×6と旗色悪し！ L	ゴーレム（スタチュー族）	土人形だと思ってバカにしてはいけない。格闘12×1と、トロールの良きライバル。がんばれよ！ キミの将来は非常に明るい!? C
ドラゴンゾンビ（ドラゴン族）	ドラゴンロード悪役版。善玉と実力的には差はない。悪役の中間管理職としてカオス系プレイヤーにとっては頼りになるヤツ C	ユニコーン（馬族）	一角獣とも呼ばれる。初級クラスではマンティコアよりやや劣る。まあ、成長型もあるから、気が向いたら使ってやってくれ L	ストーンゴーレム（スタチュー族）	土人形から石人形に出世した。とにかく固くて重いヤツなもんで、格闘24×1と強力。あまり戦いたくない相手だ C
ファイアドラゴン（ドラゴン族）	ウォーロック系の最終成長型。格闘13・火炎17と、バランスがとれたエライヤツ。こいつにはずいぶん助けられたもの。感謝！ L	トライコーン（馬族）	スフィンクスにあと一歩のところで及ばず。いつも悔しい思いをしている可哀そうなヤツ。でもその分、召喚魔力が低いんだもんね！ L	アイアンゴーレム（スタチュー族）	ネクロマンサーでは石、ウィザードではなんと鉄人形に出世する。格闘20×1が強力な、鉄人28号みたいなヤツなのだ！ C
エアードラゴン（ドラゴン族）	ソーサラー系。体力は最終型中最高を誇るが、格闘6×5、火炎5×5と、やや打撃力に欠けるきらいあり。やはり空気のよーなヤツ!? L	戦士（戦士族）	はっきりいって弱い。でもこのキャラは長い目で見守ろう。我も昔の我ならず、最終成長型は見るもまばゆい聖騎士様にご出世！ L	セイレーン（水棲族）	うーむ、音波攻撃10×2は立派だが、そのあとがいけない。格闘1×1、体力は16と、モンスター中最低 L
ミストドラゴン（ドラゴン族）	ウィザード系。最終成長型のドラゴンの中では可もなく不可もなくといったところ。格闘10×3、火炎9×3はまあまあ許せるね C	騎士（戦士族）	戦士の成長型。スピアー攻撃13×1は強力だが、攻撃回数の点でやや物足りないなあ！ 格闘戦は6×3と並のレベル。うーむ L	サーペント（水棲族）	初級クラスでもっとも優秀なのがこの海ヘビ。でも気の毒なことに出世をしない。システムソフトも可哀そうなことするなあ N
デスドラゴン（ドラゴン族）	ネクロマンサー系。格闘16×2と、もっとも強烈なパンチ力。でも火炎攻撃は7×4でいまいち。でも、まあ回数で勝負するか！ C	レンジャー（戦士族）	ソーサラーの戦士最終型。空中移動できるのがありがたいが、実力は格闘5×4、魔弓5×3と随分とおとなしいヤツだ L	クラーケン（水棲族）	大ダコ。こいつもあたら優秀な人材（!?）でありながら、出世とは無縁。うーむ、水棲族は差別されてるんじゃないの？ C
ロック鳥（飛翔族）	とにかく快速！ 初級クラスの中では最高の移動力（10）あり。塔占領用にぜひ使いたい。なお、この種族は攻撃力は貧弱です！ N	聖騎士（戦士族）	ウォーロック系の最終キャラ。格闘は8×3と、初級クラスのドラゴンなみ。1回限りのランス攻撃（22×1）に頼るか!? L	デーモン（悪魔族）	初級クラスの中では、遠慮なく雷撃をかけてくる嫌味なヤツだ。格闘5×1、雷撃4×3と結構バランスがとれている C
火の鳥（飛翔族）	ロック鳥の成長型で、重戦闘機版といったところ。火炎攻撃は6×3でなかなかのものといえるね。でも前より移動力が減少（9）N	バーバリアン（戦士族）	格闘5×2の野蛮人。成長すると狂戦士、黒騎士に。ま、いずれにせよ、非行の道に走るのだ。どうせなら黒騎士になってやれ！ C	アークデーモン（悪魔族）	デーモンの成長型。雷撃9×3はとにかくシビアのひと言につきるのだ。大天使様の良きライバルとして有名でごわす C
マンティコア（飛翔族）	召喚魔力が20と低い割には結構使える。初級クラス中、もっともコストパフォーマンスに優れた、おススメの優等生キャラ N	狂戦士（戦士族）	バーサーカーともいう。攻撃回数1回ながら当たると怖い（20×1）。馬鹿とハサミは使いようっていうけどホントだよ！ C	天使（天使族）	何もいうことはない。要するに、このキャラは正義の味方。とはいえ、その割にはもうひとつ食いたりないところがあるな！ L
スフィンクス（飛翔族）	マンティコアの成長型。攻守走にバランスのとれた、とっても頼り甲斐のあるヤツ。雷撃も可能なので、よろしく頼む！ N	黒騎士（戦士族）	聖騎士より若干打撃力に優れる（11×2）。また、ランス攻撃は22×1。一般にカオス系はロウよりは強力なのだ！ C	大天使（天使族）	うーむ、ここまで来たらもはや呼び捨てにはできない。大天使様とお呼びしよう。雷撃は14×2と強力この上もない L
グリフォン（飛翔族）	マンティコアの永遠のライバルなのだ。どちらを採るかは魔法使い次第。こちらはウィザード、サモナー系ご用達だよ N	トロール（巨人族）	初級クラス中、13×1と最大の打撃力が自慢。とはいえ、移動力低く、攻撃回数は1回のみと、デメリットはやけに多いな N	レイス（???）	とにかく安い、とにかく強く……はないが打たれ強い。ネクロマンサー、ウィザードのみが召喚できる。死の波動を武器とする C
ヒポグリフォ（飛翔族）	グリフォンの成長型。うーむ、ライバルはやはりスフィンクス。両雄ならびたたず、しこうして甲乙つけがたし、だ！ N	巨人（巨人族）	トロールの成長型。格闘20×1、ハンマーは16×1と強力。それぞれ攻撃回数1回とはいえ、つくっておいて損はないキャラ L	マッドドラゴン	とにかく強い、史上最強のモンスター。体力120 格闘16×4、火炎40×1と申し分なし。さて、こいつはどこにいるでしょう？

九段南、『マスターオブモンスターズ』にハマる！

お茶の水（以下茶）　ホホウ、今回は随分とおしゃべりできそーな雰囲気。ネームのスペースがゆったりしているねえ。教授、ウレシイなっと！

九段南（以下南）　ホント。『大平洋の嵐ＤＸ』が２カ月続いたときは、出番がなくて困ったのよね。

茶　やっぱり戦争ものにはアレルギーがあるとか？　でも純粋に戦略ゲームとして考えると、おもしろく遊べるよ。

南　それがちがうのよね。教授とか秋ちゃんは、もともとがウォーシミュレーション出身。その世界の延長で、すんなりゲームに溶けこめるんだわ。ゲームっていうのは、その世界のルールを承認して、初めて参加できるものでしょ？　でも私、東京が爆撃されたり空母が沈んだりっていうのが、もうひとつピンとこないのよね。

（と、しばらく出番のなかった南から強烈なアンチテーゼ。それにしても今日の南はスルドイ！　さては自宅で卒論でも書いていたな!?）

茶　うーむ、いわれてみれば確かに…。

（と教授が考えこんでいるところに近藤勇じゃなかった、秋葉原登場）

秋　キャーホホイ！　あり、教授、どしたの、何考えてんのじゃ！

南　（胸を張って）ゲームと人間のかかわりについて高尚な意見を戦わせていたところよ。秋ちゃんはどう思う？

秋　フォフォフォ、拙者にできることといえば、人斬りかのう、今宵の虎徹はよく切れるのじゃ！

（と、話を完璧にはぐらかす。うーむ、この男、もしかして大物！）

茶　えー、『マスターオブモンスターズ』、そろそろ始めてみよーか。今回のプレイは卒論ギャル、南クンお願いね。

（準備怠りなく、南、ＭＭキャンペーンモードを快調にプレイ。そばで見ている秋葉原に解説）

南　いいこと。ＭＭのゲームシステムの柱は、キャラの成長と大魔法。このふたつがあるおかげで、これまでの大戦略とは、雰囲気が全然ちがうゲームになっているのよ。たとえば、と……。

（南、塔移動の大魔法を使用。と、ドラゴンロードが突如敵戦線の背後に出現した！）

秋　ズ、ズルイ！

南　ずるくないもん！　魔法だって作戦のうち。ファンタジーなんだからいいの！　地道に戦線をつくるのも大切だけど、私、こっちのほうが楽しい。

秋　でも、ありり？　ドラゴンロード、もうちょっとで死んじゃうよ。

南　そういうときも魔法で解決！

（南、大回復の魔法で一挙にヒットポイント回復）どう、これがファンタジーＳＬＧのルールなの。なんだか魔法使いサリーになった気分（古いなあ）。

茶　南クン、気にいったらしいね！

大魔法

大魔法は勝敗の行方に微妙な影響を与える。使用する際は慎重に！

回復
現在戦場に展開している味方のモンスターすべてのヒットポイントが５から10回復する。これっといった緊急の事態が発生してない限り、毎ターンかけておくのがベスト。もっともオーソドックスな大魔法だ。消費魔力は15

再動
行動済みのモンスター１匹を、もう１回だけ動かすことができる。移動・攻撃とも可能になるので、使いでがある大魔法といっていいだろう。敵の主力モンスターを集中攻撃する際には、とくに有効な大魔法だった。消費魔力は10

大火災
敵モンスター１匹にヒットポイント１から30までのダメージを与える。雷撃との使い分けは敵モンスターの性格による。これもさほど優先順位の高い大魔法とはいえない。極端にいえば、貴重な魔力の浪費。消費魔力は30

大回復
味方のモンスター１匹のヒットポイントを完全に回復する。虎の子の主力（ドラゴンなど）が危機に陥ったときには、すかさずこの大魔法を使用すべし。この大魔法には危ないところを何度か助けられた。消費魔力は30

塔移動
自軍が占領している塔の間をワープすることができる。低速のモンスターを前線に送りこんだりする場合などに有効。経験からいえば、ファイアドラゴンの移動はこの大魔法に頼るところが大きかった。消費魔力は20

半死
敵モンスター１匹のヒットポイントを１にする。うーむ、これもコロサスなどの重量級に対して使う場合以外、消費魔力の浪費といっていい。敵のモンスター１匹に対して、消費魔力100はコストパフォーマンス悪し、だ。

停止
敵のモンスターを１匹だけ、そのターン動けなくする。塔占領競走が激しい序盤での戦いにとくに有効だった。が、同時に敵（コンピュータ）も積極的にこの大魔法をかけてくる。くれぐれも要注意のこと！　消費魔力は10

雷撃
敵モンスター１匹にヒットポイント１から30までのダメージを与える。ただし、よほどのことがない限りは使用は慎むこと。あくまでも味方モンスターによる攻撃が基本。ほかに優先順位の高い大魔法はいくらでもある。消費魔力は30

流星
マップ上に流星が20個ほど降り注ぐ。敵味方問わず、当たったモンスターのヒットポイントを５から15の範囲で奪う。これもいってみれば最後の手段、あるいは遊び。なかなか当たるものじゃないって！　消費魔力は100

九段南、モンスターの母Aとなる

南　ここでもうひとつ。このゲームのキャラクターは経験値がたまると成長して変身するの。とくにキャンペーンモードでは変身したモンスターが次のシナリオから召喚できるようになるのよ。

秋　だからあ何がおもしろいのじゃ！

南　もう！　今日の秋ちゃん、ノリが足りない。どのモンスターを成長させるか、将来の生活設計じゃなかった、作戦計画とゆーものがあるでしょ！

秋　？？？

南　たとえばドラゴンはオールマイティなキャラだから、何にも増して大切に成長させてやらなきゃいけない。で、次はペガサスをバージョンアップしようとか、いや快速ユニットよりは戦闘力を重視して巨人を育ててやろうとか――ゲーマーの腕のふるいどころよ。

秋　そんじゃ、南ちゃんのキャンペーンモードクリアのための作戦は？

南　私だったら、まずドラゴンを最優先。でもドラゴンロード（魔法使いウォーロックの場合）は体力がやや不安なので、一刻も早くファイアドラゴンをめざすわ。次はマンティコア→スフィンクス。攻撃力と移動力のバランスがとれた優等生よね。あとは、と。そうね、やっぱりペガサス→モノペガサスかしら。相手の快速ユニットを捕まえられるユニットが欲しいのよね。

秋　そりにしても南ちゃんは欲張りなのじゃ。そんなにすぐ成長するう？

南　ホッホッホッ、それが男心の浅薄さというものよ。戦いに勝ちが見えてきたら、何もそう急いで終わらすことはないじゃない。あとはキャラの経験値稼ぎをさせていただくのよ。

秋　じわじわと？

南　そ、じわじわと。

秋　話を聞いていると、なんだか南ちゃん、エライ教育ママに見えてくるのじゃ。「日々是決戦、早くドラゴンロードになるざます」なんだもんね。モンスターの母Aじゃ！

南　い、いったわね。どうするか見てらっしゃい！

秋　イジメる？

南・茶　だから、古いんだってーの！

▶魔法使いダヨ

ウォーロック

ロウ系の魔法使い中、もっともバランスがとれた戦力を誇る。ゆくゆくはファイアドラゴン、聖騎士を主軸とした強力なラインアップで、魔界制覇を狙いたいもの。召喚できるエレメンタルはファイアー。攻撃力10×5と、精霊のなかではまあまあのでき

ウィザード

カオスを選ぶなら、ネクロマンサーよりこちらをおススメ。なんといってもデスドラゴンの威力は相当なもの。また、戦線維持のためにレイス（打たれ強い）を召喚できるのはカオス系のうまみ。エレメンタルは27×2と、超強力なアース。こいつは強い！

ソーサラー

同じロウ系ながら、ウォーロックに比べると、ややあっさりし過ぎの感が強い。とはいえ、これはあくまでも相対的なもの。作戦次第でどうにでもなる。召喚できるエレメンタルはエアー。風といえども、攻撃力13×4となかなかに厳しいものあり

サモナー

唯一の中立系。天使と悪魔が同居するなんてのは、いかにもという感じ。が、なんといってもすごいのがコロサスを召喚できること。MM中の最終兵器といっていい。エレメンタルはすべてOK。ニュートラルの強みを発揮することが果してできるか！

ネクロマンサー

ウィザードと並ぶカオス系の大立者。戦力はバランス重視。ミストドラゴンはさておき、ストーンゴーレム、スフィンクスといったところが期待の星。召喚できるエレメンタルはウォーター。攻撃力6×8とやや非力だが、その分回数が多いのだ！

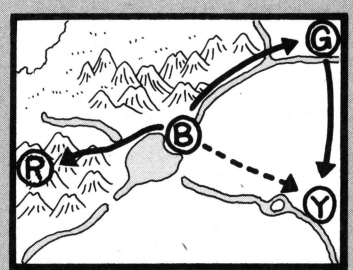
秋葉原クンのバトルレポート

フッフッフッ、ＳＬＧなら秋葉原。これは中沢新一（だれだ、それ？）もいってる真理なのじゃ。というわけで、ラストバトルはやっぱりボク。キャンペーン８に挑戦したよう！

ということで、ボクすなわちＢＵＲＵＥはマップ中央に位置している。敵は西にＲＥＤ、北にＧＲＥＥＮ、南にＹＥＬＬＯＷと、絶体絶命の３正面作戦なのじゃ。どこから攻めたらいいのかにぃと、ゲーム序盤は考えこんだ。でもＲＥＤには、ぬ、ぬわんとコロサスがいたのじゃ！　こりはあと回しにするとうるさいのじゃ。ＲＥＤ攻撃が最優先なんだもん！

フッフッフッ、やっぱ南ちゃんが一生懸命育ててくれただけあって、ボクのラインアップは一番強力。ファイアドラゴンを塔移動の魔法で送りこんで速攻で決め！　まずはＲＥＤをやっつけたぞ！

んでもって、お次は何かとうるさいＧＲＥＥＮじゃ。ヤツらはハイレベルのドラゴンがいないんで、力不足をストーンゴーレムやアークデーモン、レンジャーで補おうとしているのじゃ。でも甘い！　この日のためにそろえた必殺のドラゴン軍団の威力、とくと見よじゃ。場所ふさぎのレイスは、大天使様が一掃してくれたんだもんね。こりで２勝目。こーしてみると、南ちゃんがいったとおり、キャラの育て具合いによって、戦いはかなりちがったものになるのじゃ。



▲ラストバトルは典型的(!?)な３正面作戦。ＲとＧには要注意のこと！　またＹは比較的脅威薄し

最後のＹＥＬＬＯＷは、初めからパッとしなかった。ミストドラゴンや黒騎士は超強力だけんど、イナカなもんで、支配する塔があんましない。ホント、楽勝だった。そりにしても、このゲームの醍醐味は、やっぱりキャンペーンモードにあるぞ！　一度は、やってみたんさい。病みつきになること請け合いじゃ！

お茶の水の大結論

うーむ、それにしても奇怪なり。虫愛ずる姫といおうか、九段南、モンスターにやけに母性愛を感じておった。でも、ゲームの過程で自分の育てたキャラクターが成長して、変身を遂げるさま、見ていてうれしいものですよね。

これまで破壊＝征服をコンセプトにしてきた自社のゲームの殻を破って、あえてこのような要素を持ちこんだ、システムソフト、一筋縄ではなかなかいかないしたたかさ。これからも次々と必殺のニューソフトを繰り出してくること必定なのだ。ゲーマーとしては毎朝キチンと歯を磨き、チコクは絶対しない——その位の気構え、心構えが必要になるだろう。

ということで、これにて一見落着。エッ、まだネームあるって！　うーん、では、この場を借りて、個人的に「なつかしのＳＬＧ」におたよりくれた皆さんにお礼をいってしまおう。とくに、東京都の供田クンは若冠17歳ながら、紀元前から生きていたのでは——と思わせるくらい「なつかし」していた。が、ひとつだけ注意ね。「なつかし」はあくまでも遊び。知っているからといってエライわけではありません。そのへんのこだわり捨てて、ほれ、もっと肩のチカラを抜きなさい。さすればキミにもＳＬＧ世界の善悪の彼岸(!?)が見えてくるはず。がんばれよ！

南の中結論

母性愛、だなんて教授ひどいこといってる。私は破壊と成長の表裏併せ持つ『マスターオブモンスターズ』のゲームシステムに、興味を覚えただけ。でもこのゲームだったら女性ゲーマーを引きつけられるかも。

秋葉原の小結論

近藤勇は死なず、ただ消え行くのみなのじゃ。拙者はしょせん人斬り稼業。新選組だわさ！

ＳＬＧ通信

フッフッフッ、教授のヤツ、若いモンに説教してるう！　そりではボクもこの場を借りちゃって、『維新の嵐』の同志たちにひと言お礼をいっちゃう。まずは東京都の岡クン。支援のハガキありがとさんじゃ。今月号のラストバトルは本当はボクが勝っていたはずなのにィ、好事魔多しじゃ。そりと大阪の塩飽クン。要人には隠し子を持っているヤツがいる。ボクも今月気がついたのじゃ。あと毛利は国外思想から説得してみるのも手。攻めつぶすには少々しんどい。

東京都の近藤クンは、角井代官に啓発されて『Ａ列車Ⅱ』ヨーロッパ編の体験記を送ってくれた。355日の苦闘の日々、ご苦労さん。

《ついに畑が消えた。いま、まさにロンドンとイスタンブールは１本の鉄路でつながれた。忘れもしない349日目。ぼくは大統領列車（オリエント急行）を発車させた。いままでの苦労と努力の時、時、時がまぶたの裏に映っては消えていく。ＢＲＡＶＯ！》———ラストより。

２通目は、ぬわんと『Ｆ15ーストライクイーグル』のおたよりじゃ。残念ながらボクはこのゲームをやっていない。でもDr.四谷いわく「この投書はじつによくまとまっている。マニュアルを読むより役にたつよ」とのこと。

そりと、最後は島根県の立川クンは『太平洋の嵐ＤＸ』のバトルレポートを送ってくれた。レポート用紙８枚（小さな字でビッシリ！）にもおよぶ大作なもんで、全部は紹介できない。でもその中から勝利のための基本事項をいくつか載せちゃおう。

①科学技術開発はレーダーを開発せよ…他の項目は30ターンごとに来るドイツからの援助（50ポイント）に頼る

②航空機は航続距離が命である…航続距離７～８は最低ライン。これをめやすに生産計画をたてるべし

③商船の建造は高速タンカーを優先すべし…輸送船を高速型に改修するのも良策なり

④ソビエト国境から戦闘部隊を引き抜くときは、最低40～50は残すべし…その際パイロットも一緒に引き上げさせるのがベター

ということじゃ。おおむねはボクも賛成。とくに商船は高速型を優先するべきじゃ。高速型とそうでないものとではエライちがいがある。

そりでは、今月のＳＬＧ劇場はこれにて終了——する前にひと言。最近角井代官の消息が知れない。どうしたのかのう？　彼の投稿は、その量もさることながら、「よくぞここまで遊んでいるなあ」と、感心することが多かったのじゃ。せっかく高いお金払ってゲーム買うんだから、遊びつくさなきゃソンなのじゃ。んじゃ、バハハイ！

おたより募集

今月もたくさんのおたよりありがとうね！　なんといっても初代代官を出したＳＬＧ通信の伝統は不滅です！　さて、通信では引き続き読者のおたより大募集。裏ワザ、体験記、種類を問わず、とりあえずはポストへ直行してみてちょーだい。

AVG WORLD
PANGAEA
パンゲア
文・松枝蔵人
画・吉富昭仁
HYPER-GENETIC CIRCUIT
第二話

PART 1

着地目標！ “方舟（はこぶね）”

「キャアアアアアアアア――！」

ルルが衣を裂くような悲鳴をあげ、必死にしがみついてきた。規則正しくつみ重ねられた各階のバルコニーが、イージィのまわりでどんどん上昇していく――いや、そうじゃなくて、イージィ自身が、ビルの中央をタテにまっすぐ通る巨大な吹き抜けを落下しているのだ！

イージィとルルを追いつめた仮面のインディアンたちが、最上階のバルコニーから身をのり出したまま、その場に凍りついたようになっているのが見えた。深い吹き抜けの底では、メドウズをはじめ数人の黒服のガードマンたちが一様に顔を仰向け、呆然と見上げている。

その、まるで時間が停止してしまったような瞬間、イージィは、この巨大な空間を意志をもって動いているのがたったひとり、ほかならぬ自分だけだということを、奇妙な充実感とともにはっきり感じとっていた。

（凶暴な悪漢どもをシリメに、美少女を救って高層ビルの最上階からとびおりる――なんと胸躍るシーンなんだろう！　このぼくが、こんな大胆なことができるなんて……）

永遠にも感じられるほど長い落下の中で、イージィは、これが今、現実に展開されている場面なのだということが、とても信じられなかった。

だが、まちがいなく現実だった。

イージィにヒロイックな爽快感をあたえてくれている、この危険きわまりない、はっきり言ってムチャクチャな行動のツケが、一瞬の後には彼にまわってくるのだ。もう取り返しはつかない。泣いてもわめいてもムダなのだ。

ぐんぐんスピードを増してかすんでいく光景の中心に、一点だけイージィの目にくっきりととらえられるものがあった。それは、高層ビルの中に作りだされた吹き抜けという空間とはまったく相反する、カビ臭いにおいのただようような古代の遺物――そう、イージィがこのFCPビルに入って最初に目にした方舟だ。

（ドンピシャだっ！）

その方舟こそ、イージィが落下地点の目標としたものだったのだ。

が、しかし、イージィが思っていたよりずっとそれは巨大で、したがって最上階からの距離もだいぶあった。イージィたちの落下スピードは、もう予想をはるかに超えている。黒ずんだ甲板にたたきつけられれば、体はバラバラになってしまうだろう。

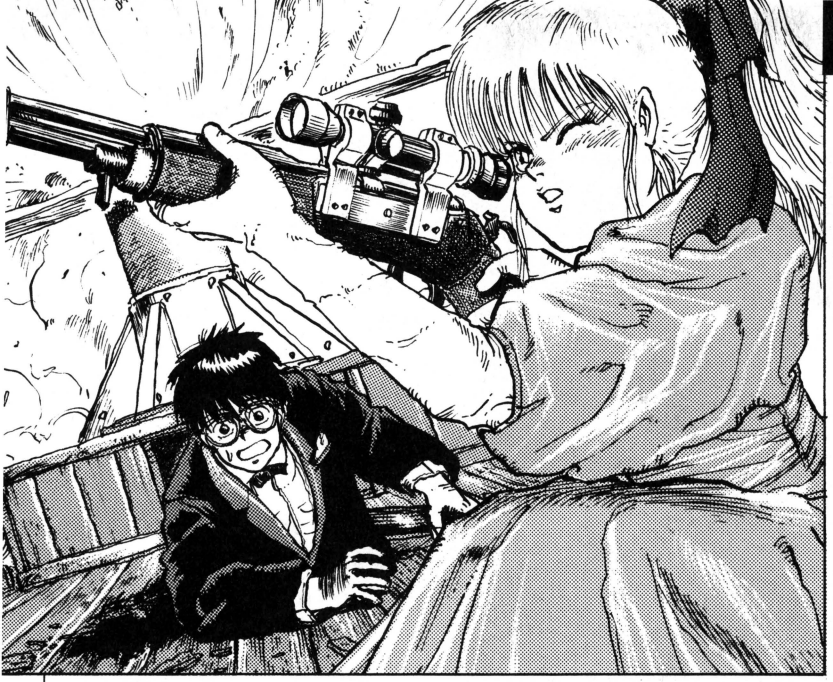
（か、神さまァーっ――！）

イージィは信じたこともない神の名を呼び、思わず目をつぶった。

つぎの瞬間、体中にものすごい衝撃が走り、胸がつぶれるほどの強烈な圧力が襲いかかってきた――!!

前号のあらすじ

主人公イージィは東京に住む普通の高校生。ある日、パソコン通信のメールで謎のニューヨークへの招待状を受けとった。謎のままにニューヨークへ。たどり着いたのはさる企業の考古学世界会議会場であった。テーブルについたイージィは思わぬかたちで正体不明の少女ルルから招いたのは自分であると告げられる。と、突然飛行船からインディアンの扮装をした男たちの襲撃をうけた。パニックと化した会場からルルの祖父から包みを受けとり必死の逃亡を図る2人だが、ついに追いつめられた。絶体絶命！と思われたときに、2人は目もくらむ最上階回廊から一気に跳躍をした。



PART 2

迫りくるインディアン絶体絶命！

「ど、どこさわってんの。いやらしいわねっ！」

思いっきりほっぺたをはりとばされ、イージィは目をさました。

「えっ――」

イージィはあわててまぶたをゴシゴシとこすった。彼はかたい床の上に倒れており、どういうわけかあの美少女が憤然としたふくれっツラで彼をにらみつけて立っていた。

「あれ？　きみはルル……なぁんだ、やっぱり夢だったのかァ。シャンペンなんてはじめて飲んだから、きっと酔っぱらっちゃったんだね。ゴメン、ゴメン。ぼく、何か失礼なことしちゃったのかい？」

「なに寝ぼけてんのよ。頭の上を見てごらんなさい！」

ルルに怒鳴りつけられて、イージィはわけもわからずに顔をあげた。と、どうだろう。ばかにうす汚れた低い天井にポッカリ穴があいていて、折れたばかりの板がブラブラと揺れてたれさがっていた。

「てことは……」

「ええ。夢でもなんでもないわ。あたしたちは方舟の床を突き破って落ちたのよ。帆でワンバウンドしなかったらどうなってたことか……でも、そんなこと言ってる場合じゃないわ。さあ、これを取りなさい」

ルルが何か鉄の棒のようなものをイージィの手におしつけた。

「こ、これはライフルじゃないか!?」

「もちろんよ。おじいさまは方舟を歴史的な武器のコレクションの倉庫に使ってたの。あなたが扱えそうなのってそれくらいのものよ」

イージィはまわりをキョロキョロと見まわした。うす暗くて気がつかなかったが、舟の中の小部屋には古い大砲やら剣やら銃やらがところせましと置かれていた。

そこに、天井の穴からものすごい勢いで何かが落下しきて、パーンとはじけたと思うと、たちまちもうもうと煙を吹きだした。催涙ガスだ。イージィはルルのあとについて急いで階段を駆けのぼった。

イージィが気を失っていたのはほんの数秒の間だったはずなのに、彼らのいる方舟をはさんで吹き抜けの上と下とで耳をろうせんばかりの激しい銃撃戦が開始されていた。インディアンたちの放った催涙弾で、下の玄関ホールは床が隠れてしまうほど濃い煙につつまれている。その混乱につけこんで、インディアンが舟をつるしているワイヤーをつたってこっちにおりて来ようとしていた。

イージィがグズグズしているうちに、ルルはライフルを構え、ためらうことなくトリガーを引きしぼった。弾はみごとに足に命中し、インディアンは女のような悲鳴をあげてワイヤーの途中から動けなくなった。けど、ルルのほうも勇ましく撃ったものの、その轟音と反動に驚き、ライフルを投げだして甲板にひっくり返ってしまった。

「だいじょうぶか！」

イージィはルルに駆けよった。ルルは、ハトが豆鉄砲をくらったみたいなキョトンとした顔をして起きあがった。

「あたし、ほんとに、撃っちゃった……撃っちゃったわよっ！」

ルルはガタガタふるえだし、イージィにギュッと抱きついてきた。

「わ、わかったよ。でも、今はそれどころじゃ……」

イージィはルルの腕の中でもがきながら、首をめぐらせて頭上を見た。

下のホールからの銃撃が激しさをましたこともあって、インディアンたちは方舟におりるのはあきらめたらしかった。そのかわりに四方のワイヤーにとりつき、トマホークをふりかざして切断にとりかかったのだ。

大砲までつんだ何トンもある方舟をつっているワイヤーロープだから、ふつうならそんなもので切れるわけがない。でも、セラミック超合金ででも作られているのだろうか。トマホークが力強く打ちおろされるたびに、より合わされたワイヤーがプツン、プツンとはじけとんでいく。見るまに1本のロープが切れ、方舟の全体がグラリと傾いた。

イージィはとっさにルルをかかえて帆柱にしがみついた。ゆっくりと左右に揺れはじめた方舟の端から、奮戦しているメドウズたちが見えた。下まではまだ楽に20メートルはある。

（こんどこそ、絶体絶命だ――!!）

PART 3

この強運はホンモノか？

イージィはその日、人生には何が起こるかわからず、そして何が幸いするかわからないものだ、という強烈な教訓を得たのだと、その後しばしば思い返したものである。

それはほかならぬ12月24日だったせいもあるかもしれない。この日はイージィの17回目の誕生日だった。世界中がクリスマスイブに浮かれている最中に、イージィはこの世に生まれ出てきたというわけだ。だが、そんな運命をこれまで呪いこそすれ、けっしてうれしく思ったことはなかった。

なぜなら、誕生日のパーティもプレゼントも、すべてクリスマスの『ついで』でお茶をにごされてしまっていたし、さらに悪いことには、親に見られたくない成績表を渡される二学期の終業式ともドンピシャリ。晴れがましい気分を半減させる要素はつねにタップリ用意されている日だったからだ。

神様を逆うらみしていた気味さえあるイージィだが、ひょっとしたら自分は神様と何かの縁があり、特別扱いされているのかもしれないと、この日生まれてはじめて思うことになった。――〝人生には何が起こるかわからず、そして何が幸いするかわからない〟。

すでにイージィは意外な出来事のまっただ中にあった。だが、それはまだまだえんえんと続くのだ。そして、最初の意外な幸運はまさにこのとき、絶体絶命のピンチに立たされた方舟の上のイージィにやってきた。

イージィはルルをかばうようにしてやっと帆柱にしがみついていた。トマホークが鋼鉄のワイヤーロープを激しくたたきつける金属音が、建物全体に無気味に反響していて、火花がとび散るのも見てとれた。下のホールからの反撃の音はどういうわけかすっかりやんでしまっている。

残りの３本のロープのうち、ついに１本が切断され、かしいだままなんとか安定していた方舟がクルリと上下逆さまに反転し、同時にまだつながっているロープのほうのバルコニーにむかって振り子のように大きく揺れた。

その勢いでイージィとルルは空中に投げだされ、どっちが上でどっちが下なのかさえサッパリわからないまま、クルクルとめまぐるしく回転しながら落ちていった。

イージィは、最後までこれだけは意地でもはなすもんかというように、ルルとそして彼女が『おじいさま』と呼んだあの老人から託された包みをギュッと両脇にかかえ、神のみぞ知る運命の導きに身をまかせて飛んだ。自分を受けとめてくれるのは、冷たい大理石の床だけだということを十分に知りながら……。

――ところが、イージィたちを死から救ってくれる救命具はまったく意外なところにあった。

一方の留めナワをはずされた方舟は、ものすごい勢いで反対側の壁に衝突し、バルコニーの白いハイセンスな手すりを粉々に吹きとばし、船側も同様にメチャクチャにつぶれてしまった。それと同時に、吹き抜けの中に高々とそびえていた帆柱が、斬り倒された大木のようにゆっくりと床のほうに先端をまわして落ちていった。

イージィたちが落下したのは、フワッとふくらんで帆柱の後を追っていたボロ雑巾みたいなシミだらけの帆だった。それはまるで巨大な羽根ブトンのように彼らを受けとめ、柱が床についてふくらみがしぼみはじめると、こんどはすべり台のようなスロープになってイージィたちを玄関のまん前まで運んでくれたのだ！

無傷で大理石の床におり立ったイージィは、だが、ホッとする余裕もなく周囲を見まわした。

屈強な黒服のガードマンたちはそろって床に倒れ、苦しげにうめくか完全に気を失っている。どうやら、催涙弾には催眠ガスもふくませてあったようだ。いずれにせよ、彼らに助けを求めることは不可能だ。

「ルル、このビルはもうインディアンたちに乗っとられてしまったんだ。外に逃げるしかないよ。さあ、ぼくといっしょに来るんだ!!」

イージィは少女の手をつかむと、後をふりむきもせず、夜のニューヨークの街へところがるようにとび出していった――。

PART 4

摩天楼 MANHATTAN 大脱走 ESCAPE

FCPビルの内部で展開されていた戦いがまるでウソのように、イージィの目に映ったのは、聞きしにまさる、きらびやかで豪華きわまりないニューヨークの夜景だった。

空なんてものはこの街にはないのじゃないかと錯覚するほど、数かぎりない摩天楼が頭上をおおうように林立し、その無数の窓からもれ出す光は通りを真昼のように明るませている。

本場のクリスマスイブというのは、だれでも家族や恋人たちとキャンドルを飾ったテーブルをかこんで七面鳥を食べるものだとばっかり思っていたイージィは、街にくり出して浮かれ騒いでいるニューヨーカーの群れを見てビックリした。

でも、このニューヨークという世界の最先端をゆくメガロポリスなら、それも当然のことかもしれなかった。大都会ということなら、東京も負けてはいないだろうが、ここではほとんどあらゆる価値観、生活形態、ものの基準といったものが世界の常識とはかけはなれている——そう、ニューヨークはまさに街中でいっしょにクリスマスパーティを楽しんでいるのだ。

ルルにそでを強く引っぱられ、イージィはハッと我にかえった。

（そ、そうだ。ぼくらは一刻もはやくここから逃げなきゃならないんだ！）

玄関前の石段をあわてて駆けおり、五番街にとび出すと、赤いサンタの帽子をかぶった男たちや、美しく着飾った女たちの群れをかきわけて、ルルとイージィはけんめいに走りだした。

「ダメよ、イージィ、インディアンたちが追ってくるわ！」

後ろをふりむいたルルが、息をきらせながら叫んだ。

数人のインディアンがおどけるようなステップを踏みながら、トマホークをふりかざして追いすがってきているのが、群集の頭ごしに見える。ここはニューヨーク、しかもクリスマスイブだ。奇抜なコスプレはめずらしくもなんともない。

「車をひろおう！」

イージィはすぐに車道にとび出し、両手をめいっぱい大きくふってタクシーを停めた。

「行き先はどこでもいいから、全速力で突っ走ってくれ！」

ルルを先に押しこんで、イージィは運転手の背中にむかって怒鳴った。

「だから言わんこっちゃねえ。やっぱり逃げだしてきたんだな。最初っからあんな場所はおまえには似合わねえって思ってたよ」

タクシードライバーが、なんだか聞きおぼえのある声で言った。

「え？」

「おれの顔をもう忘れちまったのかい、ボーイ？」

ドライバーが帽子のひさしを指でチョコンとはじいて上げた。

「ヴィスコンティおじさん!?」

ニヤッと笑ったその横顔は見まちがえようもない。イージィをFCPビルに送りとどけてくれたタクシードライバーだったのだ！

「また会えたんだね！」

イージィはパッと顔を輝かせた。

「そうらしいな。だが、追われてるようじゃないか。見ればきれいなお嬢ちゃんを連れてるが、誘拐でもやらかしたんじゃあるまいな？」

言葉づかいは冗談めかしていたが、ヴィスコンティおじさんはイージィたちの危機感を敏感に察して表情をひきしめ、グッとアクセルを踏みこんだ。

「ま、まさか。でも、ぼくにも何がなんだかサッパリわからないんだ。いきなりインディアンの扮装をした男たちが侵入してきて……」

イージィが言いかけると、おじさんはあざやかなハンドルさばきで前のBMWをかわしながら、首をヒョイと窓から突き出して外をうかがった。
「ボーイ、そのインディアンってのは、もしかして頭ん上に浮かんでるやつじゃねえのか？」
イージィもあわてて上を見上げた。
「そうだよ。あそこからぼくらのいたビルの最上階に襲撃をかけたんだ！」
ほんのわずかに開けた夜空に、摩天楼の横っ腹をかすめるようにして、あのインディアンの顔を描いた飛行船がゆっくりとイージィたちの乗ったタクシーのほうへむかってきていた。下に吊るされたゴンドラのデッキから、例のマスクで顔を隠したインディアンが身を乗り出し、強烈なサーチライトの光をまっすぐこの車に投げかけた。
「チッ、見つかっちまったようだな。こんな混雑じゃいくら相手がノロマでも逃げきれやしねえ。こうなったら非常手段だ。ボーイ、それにお嬢ちゃんよ、ちっとばかし手荒な運転になるがまんしてくれよ」
そう言うと、おじさんはいきなりハンドルをグルグルまわした。車はアッという間に歩道に乗りあげ、そのむこうに広がるセントラル・パークに突っこんでいった。
スピードがぐんと上がった。
日本の公園から考えれば気の遠くなるような広さだ。しかも、この寒空で人影はほとんどない。
しかし、敵は空中にある。その視界から逃れるには、うっそうと茂った木立ちをぬって走らなければならない。目立つライトも消してしまった。幹のまわりが何メートルもありそうな大木をよけるたびに、イージィとルルは思わず悲鳴をあげ、必死にシートの背にしがみついた。
「おじさん、なんとかまけそうだよ。飛行船のサーチライトが何本もずっと後ろでうろうろしてる――」
シートにふせたイージィが、ホッと胸をなでおろしてそう言ったときだった。運転席のヴィスコンティおじさんが、すっとんきょうな悲鳴をあげた。
「ゲッ、な、なんだ、ありゃ――!?」

PART 5

巨獣炎上

フロントガラスいっぱいに、なんと巨大なクリスマスツリーがそびえ立っていたのだ！
うっすらと雪のつもったモミの木の頂上にはネオンサインで作った大きな十字架が飾られ、枝々には色とりどりのランプが点滅している。さらに、車の前方の敷地を埋めつくさんばかりに、何千という無数のロウソクの火がユラユラ揺れていた。
かなりスピードをあげていた車は、わけのわからないままその中に突入していった。
「キャー、キャーッ」
「オオ、マイ・ゴッド！」
「ヘルプ・ミーッ!!」
闇の中からつぎつぎと悲鳴があがり、ロウソクの火が逃げまどった。
「しまった。とんでもねえじゃま者がいやがったぜ！」
ヴィスコンティおじさんが強烈な舌打ちをした。
どこかの教会か宗教団体が、セントラル・パークのまん中でクリスマスのミサをやっていたのだ。
「ええい、サッサとどきやがれ。さもねえとみんな引き殺しちまうぞ！」
おじさんがドラ声をはりあげて怒鳴りつけた。
だが、ロウソクのほかに明かりを持ってないらしい群集は、車をとりかこんだままパニック状態になって右往左往するばかりだ。おまけに、飛行船に発見されないためには、ライトをつけることも、クラクションを鳴らすこともできないときている。
と、そこへ強烈なサーチライトの光がいくつもふりそそいできた。
「たいへん、さわぎをやつらにカンづかれちゃったわ。ねえ、イージィ、いったいどうすんのっ！」
ルルがヒステリックに叫んだ。

「ど、どうするったって……」
「えーい、チキショウ。こうなったら、おれがあの飛行船の注意を引きつける。おまえらはこの混乱にまぎれて脱出してくれ!!」
おじさんが後部座席のイージィたちにむかって大声で言った。
「そ、そんなァ……」
「いいってことよ。おれはただの流しのタクシードライバーだ。やつらにつかまったって、脅迫されたとかなんとかとぼけりゃすむこったぜ」
おじさんはニッコリとまた人のよさそうな笑顔をつくって言った。
「あ、ありがとう!!　そうだ、お金……しまった、このタキシードは借り物だからサイフが入ってないや。ルル、きみ持ってる？」
「まさか、あなたといっしょよ。カードならあるけど……」
イージィたちがグズグズしているのにいらだって、ヴィスコンティおじさんが怒鳴った。
「金ならとっくにもらったぜ！」
「へ？」
「ほら、あのビルの前でおりるとき、５ドルもくれたじゃねえか。だからいったろ、『これから先、必要なときがある』って。あの気持だけでおれにゃ十分だ。さあ、行きな！」
おじさんはイージィの背中をドンと突いて車の外に押し出すと、いきなりライトをつけてクラクションを盛大に鳴らしはじめた。
飛行船は、今やはっきりと目標をとらえてどんどん高度を下げてきた。
イージィとルルは、その飛行船の接近とおじさんの車のクラクションにおびえて逃げだした群集を追って、よろけながら駆けだした。
通り道のできたタクシーは、派手に走りまわっている。飛行船は、その後を追おうとして木立ちの上をスレスレにかすめて飛ぶ。
と、イージィたちの背後でバキバキと木の折れる大きな音がした。ふりかえってみると、なんと、飛行船がひときわ高くそびえていたあのクリスマスツリーと接触してしまったのだ。ネオンの十字架がパッとはなばなしい閃光をはなってはじけとんだ。
それだけじゃなかった。飛行船のどこかが木の枝にひっかかったらしく、自由を奪われて、まるで巨大な獣が身ぶるいするように大きく左右に揺れだしたのだ。
「す、すごい光景ね――」
ルルが呆然と空を見上げ、イージィの腕にすがってつぶやくように言った。
飛行船はなんとか脱出しようと必死にもがいた。そのために、巨大なクリスマスツリーの全体を飾っているランプがいっせいに激しく揺れ動いた。まわりの群集も、その壮大な戦いを息をのんでジッと見守っていた。
そのうち、突然ものすごい轟音がして下界の人々の髪を逆立たせたと思うと、巨獣の胴体からボーッとまっ赤な炎の柱が天にむかってのびた。
ワーッという、悲鳴とも喚声ともつかない声が群集からあがった。
イージィは、いつかテレビで見た飛行船ヒンデンブルク号の最後の印象的なシーンを思い出していた。ガクンとまん中から折れるように落ちかかる機体、からみつくようにアッという間に燃えひろがる炎……。
そう、インディアンたちを乗せた飛行船は、イージィたちの目の前で、まさにその記録フィルムを再現するように炎上してしまったのだ――!!

PART 6

ホッ…としちゃいられない??

「ひどい……ひどすぎるわ。あたしたちのせいで、こんな悲惨なことになるなんて！」

炎に照らしだされた目に大粒の涙がジワリともりあがったと思うと、ルルはワッと泣きだした。

イージィはふるえるその肩に手をまわし、ギュッと強く抱きしめた。

「そんなふうに考えちゃいけないよ。あいつらはぼくらを殺そうとしていたんだ。ああでもならなきゃ、ぼくらのほうがどうなっていたか……。きみのおじいさんたちだって、はたして無事かどうかわからないんだよ」

イージィは、それまで一度も出したことのないほどやさしい声で、しかも、驚くほど冷静ななぐさめのことばをスラスラロにしていた。今までだったら、照れくさくてとてもそんなふうにふるまえなかったにちがいない。

「そうね。おじいさまたちの安否をたしかめるまでは、泣いてなんかいられないんだわ。ありがとう、イージィ。やっぱりあなたは、あたしが選んだベスト・パートナーだわ」

ベスト・パートナー——？

「そ、そのことだよ、ルル！　いったいぼくは何のためにわざわざニューヨークまで呼び出されたんだ？」

「ごめんなさい、そのことをまだ説明してなかったわね。じつは……」

イージィの気になっていた最大の疑問がとかれようとしていた、まさにその瞬間だった。ときならぬ激しい羽ばたきのような音が、ルルのことばをさえぎっていきなり聞こえてきたのだ。

飛行船の壮烈な炎上事件でざわついていた群集が、ワッと声をあげた。

無数の虫が騒ぎだしたような音は、ほかならぬ燃えさかる炎の中から発していた。そして、炎が狂ったようにあたりに乱れとんだ。

「何が起こっているの——？」

ルルの声がまたふるえだした。

こんどは大きな火のかたまりが、四方八方へ舞いあがった。と、思うと、たちまちその炎のマントは脱ぎすてられ、それぞれのかたまりが回転翼をそなえた小型のソリのような乗り物に変じた。その上には、ひとりないしふたりの、見まがいようのないあのインディアンたちが乗っている！

インディアンたちは、その超小型ヘリのヘッドライトを下にむけ、ふたたび恐慌状態におちいった群集の上を旋回しはじめた。

「ぼくらを探してるんだ。ルル、逃げよう！」

イージィとルルの逃避行がまたはじまった。木陰に隠れてやりすごすことも考えられたが、ふたりともパーティ用の軽装だった。冬のニューヨークの寒さは東京なんかとはくらべものにならない。氷点下なのは確実だ。

イージィたちはまっ白な息をSLみたいに激しくはきながら、クタクタになってセントラル・パークの反対側にたどりついた。

「これから……いったい……どうすんの？　まごまごしてたら……また……あいつらに……見つかっちゃうわ」

ルルは、もうこれ以上一歩も動けな

いと言わんばかりの疲れきった表情でイージィを見上げた。

地下鉄がいちばんいいのだが、所持金は1セントもない。ニューヨークの警察に保護をもとめても、正体不明のインディアンに追われてるなんていう話をまともに信じてくれるだろうか？

イージィが途方にくれていると、歩道のむこうからバリバリとエンジンをさかんにふかしながら一台のバイクが走ってきた。それを見たルルは、いきなり両手を広げてそのまん前に立ちはだかった。

「バ、バカヤローっ！　ひき殺されてえならあとにしろ。仕事をかたづけたら望みどおりにひいてやらァ！」

急ブレーキを踏んだライダーが、恐ろしいことを平気で怒鳴りちらした。

「仕事なら今夜はもう終わりにしていいわ。それより、あたしたちふたりを安全な場所まで送ってちょうだい」

ルルはそれに負けずおとらずの高飛車な命令口調で言った。

「な、なんだとォ!?　きさま、このオレが〝ボブ〟のライダーだと知ってておちょくってるのか？」

「ええ、もちろんよ。『マンハッタンならどこでも15分以内にお届けします』っていうのがキャッチフレーズのメッセンジャーでしょ。だから頼んでるんじゃない。あたしたちは一刻もはやくここから遠ざかりたいのよ」

「人間を運べだと？　とんでもねえアマっちょだぜ。ヒヒヒ、まあ、おまえひとりなら相談にのってやらねえでもねえけどよ、男がいっしょとなると金がだいぶかかるぜェ……」

ライダーは興味がわいてきたらしく、ヘルメットのフードをあげてニヤニヤといやらしい笑みを浮かべた。

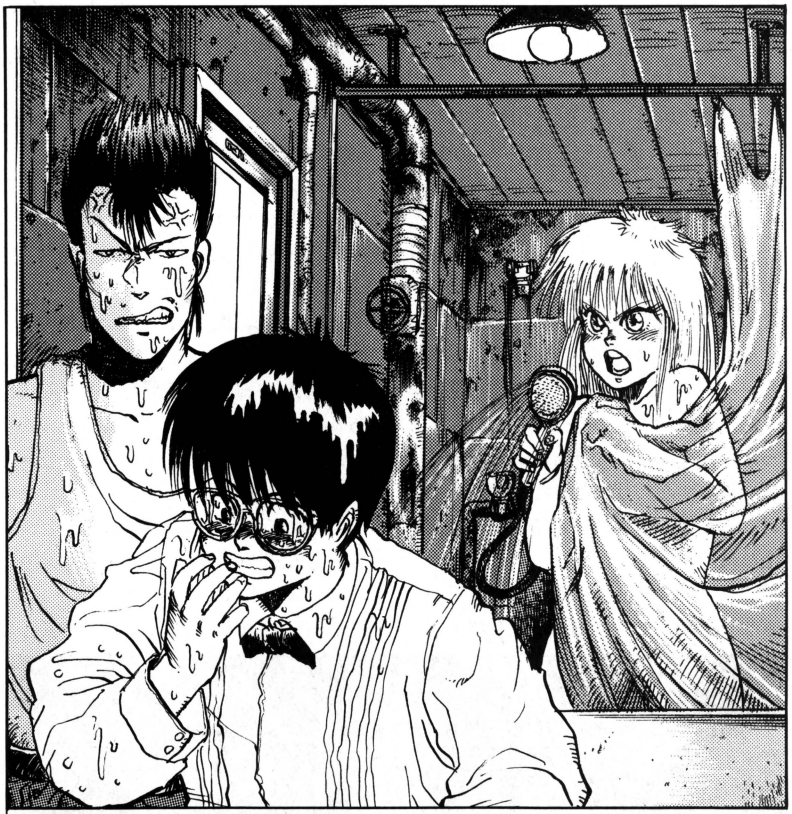
「フン、お金がそんなにほしいんなら、すきなだけお給料を上げてやるわよ。だったらいいでしょ？」

「給料を上げるだと？……おまえ、いってえ何者なんだ？」

「あなたの会社〝BOBエクスプレス・サービス〟の社長、ルル・ラインバックって、このあたしのことよ！」

ルルは両手を腰にあてて、声も高らかに言いはなった。

「なっ、なんだってェ――!?」



PART 7

ブルックリンの日本人

翌朝、ルルが汗臭いベッドで目をさますと、汚れほうだい、散らかりほうだいの床の上にすわったふたりの男が、ジッとたがいにけわしい目つきでにらみ合っていた。

「うるさいわねェ。朝っぱらから怒鳴り合いなんてよしてよ。どうしてもやりたいなら、どっか別の部屋でやってちょうだい」

ルルがまだ眠たそうな声で言った。

「人のベッドを平気で横取りしといて、よく言うぜ。部屋はここしかねえんだ。うるさきゃ耳センでもしてな」

ルルのほうも見ずに、ジーンズにランニングシャツといういでたちの男が吐きすてるように言った。

ルルは、むきだしのコンクリート壁にかこまれた寒々しい部屋を見わたし、やっと自分がどこにいるのか、そしてイージィとむかい合っている粗暴そうな男がだれなのかを思い出した。

ここは、FCPビルのあるニューヨークの中心部マンハッタンからイースト・リバーをへだてて南に位置するブルックリン。噂どおりゴミゴミしてうす汚い通りの一角の、そのまた古いビルのてっぺんにある屋根裏部屋。でも、最近もてはやされている〝ロフト〟なんかとは、およそかけはなれたひどいシロモノだ。

そして、イージィとむかい合っているのが、この部屋の主で、メッセンジャーのアルバイトで暮らしている日本人、ヨースケ・スナガと名のる青年だ。

彼は昨夜、750ccの大型バイクにイージィとルルをまとめて乗せ、超小型ヘリに乗ったインディアンたちの執ような追跡をかわしながらマンハッタン中

執拗な追跡を逃れた二人。次なる危機は早くも訪れた!! 銃口は火を吹くのか!?暗がりの男は何者だ!?

を走りまわった。そして、みごとにやつらをまき、おまけにここにかくまってくれたのだった。

だが、それはルルの話を信用したからではなかった。ヨースケとルルが押し問答をしているうちに、小型ヘリがルルたちを発見してマシンガンで発砲してきた。そこで、命を狙われているという部分だけをシブシブ信じて助けてくれたのだ。

それはいいのだが、ここに着いてヘルメットを取ったライダーの顔を見たとたん、イージィの様子がおかしくなった。今朝もこんな具合ににらみ合っている。かかわりになりたくないルルは、さっさとバスルームにシャワーを浴びにいった。

「ヨースケ、どうしてぼくに黙っていきなり退学なんかしちゃったんだよ？それに行方不明だと思ったら、こんなところへ来てるなんて……。さんざん心配したんだぜ、ぼくも、クラスのみんなもさァ。親友のぼくにだけでも理由を話してくれてもいいだろ？」

イージィがたずねると、ヨースケはプイと窓のほうに顔をそむけた。

「だから言ったろ、オレはおまえなんか知らねえんだよ」

「またそんなこと言う……その顔、その声、その口調、それに何よりこのメッセンジャーの配達伝票にサインしてある名前——YOSUKE SUNAGA、みんなきみが須永葉介そのものだという証拠じゃないか！」

「たしかにオレは須永葉介だ。けど、おまえの知ってるのはオレじゃねえ」

「ヨースケ！」

イージィは、ヨースケのムチャクチャな理屈にゲンナリした。きのうの夜からずっとこの調子なのだ。ヨースケはこの夏休み前までイージィと同じ都立高校に通っていた。しかも、1年、2年と同じクラスで、性格的にはどこにも共通点はないのに不思議と仲がよかった。それが1学期の途中に両親にもないしょで急に退学届けを学校に送りつけ、そのまま家出してしまったのだ。

「なあ、ヨースケ、頼むから……」

イージィがもう一度そう言いかけたときだった。

「キャアアアッ！」

奥のバスルームからルルのけたたましい悲鳴が聞こえた。イージィとヨースケはハッとして立ちあがり、ふたりしてかかったままのカギごとドアを力いっぱい引き開けた。

そのとたん、ふたりにむかって勢いよくシャワーの水があびせられた。

「レディの裸をのぞこうなんて、無礼にもほどがあるわ。サッサと出てってちょうだい！」

仕切り用のビニールカーテンにぼんやりと肌色の影が映ってみえ、イージィはあわてて目をそむけてたずねた。

「けど、今の悲鳴は……？」

「このシャワーのせいよ。お湯が出ないじゃないのォ、ったくもう……」

ヨースケの顔がまっ赤になっている。けれど、イージィにはすぐにそれが照れているせいでないことがわかった。ヨースケは今や、カンカンに怒り狂っているのだった。

「て、てめえら、いいかげんにしろ！これ以上うるさいことをぬかしやがったら、ぶっ殺してやるっ!!」

ヨースケは、半径300メートルに響きわたりそうな大声で怒鳴った。

と、そのとたん、背後の部屋の入口のドアが、ものすごい勢いで蹴り開けられた。イージィとヨースケが同時にふりむくと、ドアのむこうのうす暗がりから冷たい銃口がピタリとふたりのほうを狙っていた。

「手をあげろ……」

おし殺した無気味な低音の声が命じた。イージィの心臓は、こんどこそまっ白に凍りついてしまった——!!

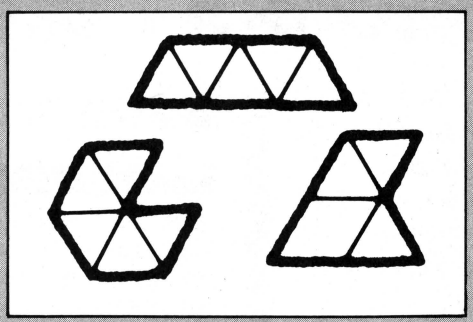
つづく

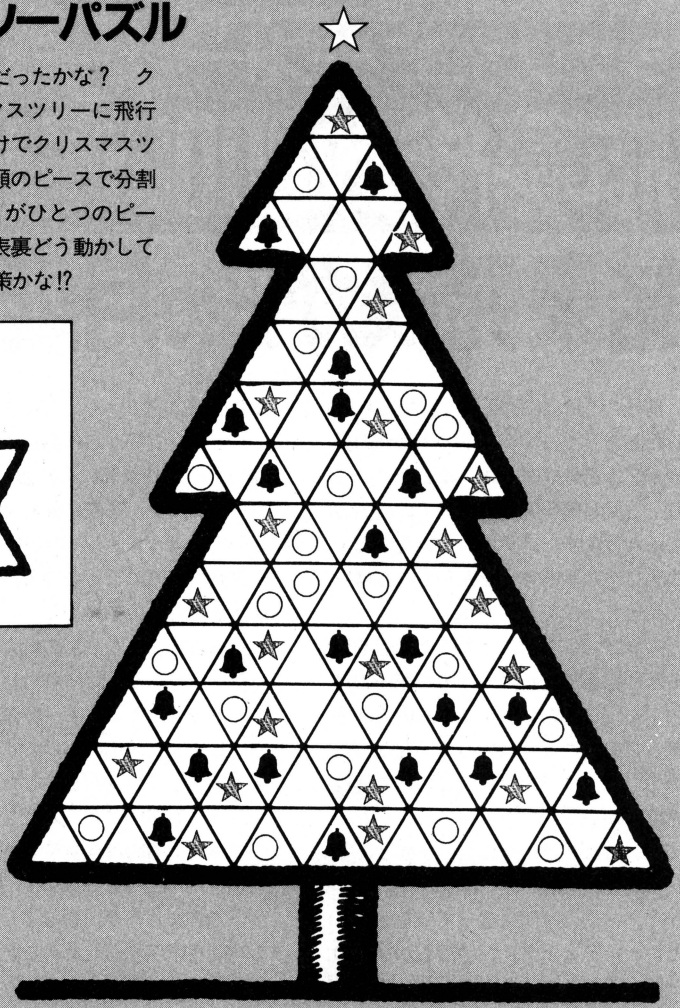
第2回

パンゲアWORLD-WIDEクイズ

X'masツリー分割ジグソーパズル

危機につぐ危機、ハラハラドキドキの第2話どうだったかな？　クイズのほうも盛りあがるぞ！　本編ではクリスマスツリーに飛行船が衝突、炎上シーンが圧巻だったよね。てなわけでクリスマスツリーにちなんだクイズだ。右のツリーを下の3種類のピースで分割してくれ！　その際に必ず☆○🔔の3種類の飾りがひとつのピースのなかに入らないとダメだぞ。ピースは上下、表裏どう動かしてもかまわない。左隅のほうからキメていくのが得策かな!?

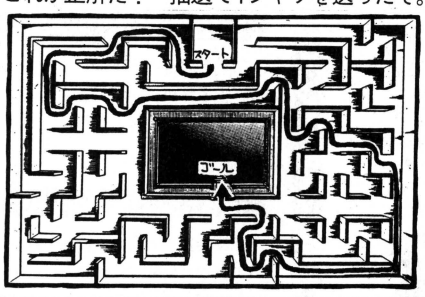




ゲームデザイン／スタジオKAB

第1回　インディアン迷路の答え

第1回目のインディアン迷路、解けたかな？　これが正解だ！　抽選でTシャツを送ったぞ。



●このクイズの正解者のなかから5名にTシャツをプレゼントするぞ！　「コンプティークPクイズ係」までドシドシハガキしてくれ！

松枝蔵人書き下ろし小説登場！

――初めに名前ありき。魔道の根本はモノの名を知ることから始まる――魔道の真なる姿を求める青年アルベルの前に根本から魔道をくつがえす者が現れた……。『聖（セント）エルザクルセイダーズ』でおなじみの松枝蔵人の本格ファンタジー。富士見書房より絶賛発売中。

発売元：富士見書房　￥460

お便り待ってま〜す！

パンゲアファンの皆さん！　励ましのお便りたくさんアリガトウ！　松枝・吉富両先生もウハウハ喜んでいるぞん。今後このコーナーでお便りを紹介していくかんね。それから吉富先生の本が出たゾ！ドラゴンコミックス版ソーサリアンシリーズ第①巻「失われたタリスマン」もヨロシクネ!!

お便りは「パンゲア激励係」まで。

イラスト／渡辺天留子

シナリオコンテスト

応募総数2000通！

みなさん、本当にたくさんの応募、ありがとうございました。ちなみにこれでも左の数字には、〆切に間に合わなかったものは入っていないんですよね。うーん、スゴイ！

結果発表が2ヵ月延びます、陳謝！

前号の「KEIKO組」でもお知らせしたとおり、コンテストの入賞作の発表が2ヵ月延びてしまいました。つまり、3月8日発売の4月号での発表となるわけです。応募されたみなさん、本当に申し訳ありませんがもうしばらく待っていてくださいね。

応募数の多さが、こちらの予想をはるかに越えていたというのが第一の理由です。こんなにもたくさんの方が応募してくださるとは思っていなかったので（ゴメンナサイ）、こちらの処理速度が追いつかなくなってしまったのです。これだけの数になりますと、第一次審査（用紙不足、記入不足はないか？　〆切には間に合っているか？　といったチェック）だけでもかなりの時間がかかってしまいました。審査をより公平にするべく、みなさんから送られてきた封筒から作品を取り出して同じサイズの封筒に入れ直し、「ライターのデータ」を表に貼り付け、整理しやすいようにナンバリングするという作業も同時に行ったので、より時間がかかったのです。

もちろん、みなさんの考えてくださったシナリオが、いずれもレベルの高いものであったことも、審査がてまどってしまった理由の1つです。私もかなり読ませていただきましたが、どれをとっても実際にゲームとしてプレイしてみたいものばかりでしたから……。

長々といいわけじみた（？）ことを書いてきましたが、じっくりと審査する時間を確保するためのことと、分かっていただけると幸いです。

審査委員プロフィール

荒俣　宏　あらまたひろし

作家。著書の「帝都物語」が映画化されたのは記憶に新しいところ。同著は星雲賞も受賞した。現在「世界大博物図鑑」を独力で刊行中。

加藤正幸　かとうまさゆき

「ドラゴンスレイヤー」「ザナドゥ」「アステカ」「太陽の神殿」「ロマンシア」「イース」等の人気ソフトでおなじみ、日本ファルコム株式会社の社長さん。

黒田幸弘　くろだゆきひろ

過去に数多くのボードゲームやカードゲームを手掛けたゲームデザイナー。本誌で「ＲＰＧ千夜一夜」「お助けコーナー」を連載中。

谷山浩子　たにやまひろこ

斎藤由貴ちゃんの名曲「土曜日のタマネギ」や「MAY」の作曲者としても有名なシンガーソングライター。作家としても活躍している。

矢野　徹　やのてつ

作家・翻訳家。著書の「ウィザードリィ日記」で'88年度星雲賞を受賞。コンプＢＢＳでも大活躍。現在、本誌で「矢野徹の狂乱酒場」を好評連載中。

佐藤辰男　さとうたつお

コンプティーク、マル勝ファミコン、コミック・コンプの3誌に加え、去年の11月に創刊されたマル勝ＰＣエンジンの編集長をも兼ねる、エライ人。

シナリオコンテスト裏ばなし Part II

コンテストの募集を開始する時「みなさんから送られたシナリオをどこに保管するか」ということが話題になったことがあったっけ。結局コンプティーク編集部のハードルーム（別名マシンルーム。パソコンがたくさん置いてある部屋のことね）の奥に保管するってことで落ち着いたんだけど、応募数が応募数だけに〆切間際にはもうパニック！　もともと画面写真を撮ったりする暗室代わりの部屋なので、そう広くはない（8畳くらいかな？）とはいえ、3分の1近くを占める封筒の山には正直まいりました。被害にあったのは、奥の方に置いてあった88VA。写真撮影をする時には、モニターを手前に向け、本体をよっこらしょと運んできて操作するありさま。一番ひどかったのは、一度に3つのゲームの撮影を行おうとした時。カメラマン、ライター、そして編集者が入り乱れての大乱闘（？）だから、もう大変！　シナリオの山がなくとも3チーム同時にやるのはつらいのに、部屋の3分の1近く占めているシナリオをかき分け撮影するというのは、いくらなんでも無理があるってもの。結局、1チームがハード（ちなみに移動しやすいX68000）ごとマル勝の方のハードルーム（注／同じフロアの20メートルほど離れたところにある）に移ってことなきを得たという……。うーむ、いろいろなところに、たくさん応募がきた余波（？）が出たのだ。

こんな情熱的な応募作もあったゾ！

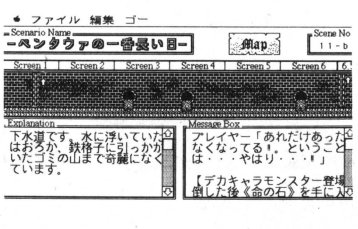
実際にシナリオを作ってみた人なら分かるだろうけど、シナリオを1本創り出すというのはかなりの大仕事だ。ストーリーやアイテムを考えるだけなら、ちょっとしたアイデアと、それを文章やイラストにまとめる程度の時間と能力があればいい。でも、会話やシーングラフィック、シナリオのバランスや整合性etc.といったことを考えはじめると、これはもう能力以前に、かなりの忍耐を要求されることになる。

それだけに応募作はどれも、当コンテストに対する並々ならぬ情熱を感じさせてくれた。そんな中に、特にそれを感じさせてくれるシナリオがあったので紹介しよう。徳島県の岸武彦くんの応募作なんだけど、通常の応募用紙による応募とは別に、マッキントッシュ（アメリカ製のパソコン）の「ハイパーカード」というデータ管理用ソフトを使ったシーングラフィックetc.　を送ってくれたんだ。下にあるのがそうなんだけれど、オリジナルのタイトルからしてとってもこっているでしょ？　内容もモチロンすごくて、グラフィック、メッセージ等がキレイにまとめられているのだ。驚くべきことはその操作性の良さ。すべての作業をマウスで操作できるようになっていて、しかもグラフィック内の扉をクリックすると、そのシーンに行けちゃったりもするという、ゲームも真っ青な、完成度の高い作りだった。

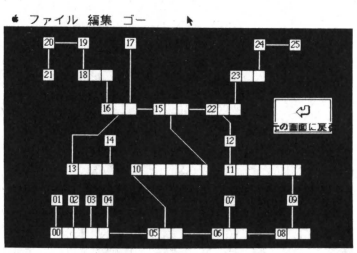
そのほかにも、こったイラストを付けてくれた人や、X68000でオリジナルの音楽を付けてくれた人などがいて、改めてみなさんの情熱を実感。

さて、審査の結果は……あと2ヵ月待っててくださいね。

▲これがタイトル画面。マック版『ソーサリアン』かと一瞬目を疑っちゃう！



▲こんな感じにすべてのシーンが紹介されている。矢印をクリックすると隣のシーンへ



▲「シーン相関図」もごらんのとおり。この画面からも各シーンへ直接行けるのだ

角川アニメ

宇宙皇子（うつのみこ）

製作/角川春樹
原作/藤川桂介
（角川書店）
キャラクターデザイン/いのまたむつみ
監督/吉田憲二
主題歌/ダ・カーポ
（コロムビアレコード）
声の主演/古谷 徹・山田栄子他
製作/角川書店
配給/東宝
協力/テレビ東京
（開局25周年記念企画）
角川春樹事務所

同時上映「ファイブスター物語（ストーリー）」（原作・永野 護）

自分を読む
角川文庫
角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)振替東京3-195208

角川文庫

宇宙皇子（うつのみこ） 1〜10
①460円 ②〜⑩490円

天上編 宇宙皇子（うつのみこ） 1〜10
（9 10は近刊）
②④⑤⑥⑦各460円
①③⑧ 各490円

カドカワ・カセット・ブック

宇宙皇子（うつのみこ）1 はるかに遠き都よ
収録時間〔STEREO〕A面＝30分55秒 B面＝30分42秒
壬申の乱の年、生命を受けた少年―宇宙皇子
〔出演〕浪川大輔・潘恵子・阪脩・郷里大輔・森功至・中西妙子
定価1,600円

角川文庫

青帯は毎月1日発売です。 **角川文庫のニューウェーブ** 新刊★話題作

ヴァレリア・ファイル3
ラボアジエ・クレーター研究所
谷 甲州
西暦2122年の頭脳戦争、コンピューター戦争の行方は？ 380円

ヴァレリア・ファイル 21222年
②追跡のファルコン 340円

彼は私の彼氏
堀内貴和
音楽に恋に友情、そして受験——。学園ラブストーリー。380円

可愛いコになれない
内館牧子
横浜のダントツの進学校に神戸から可愛い転校生が……。380円

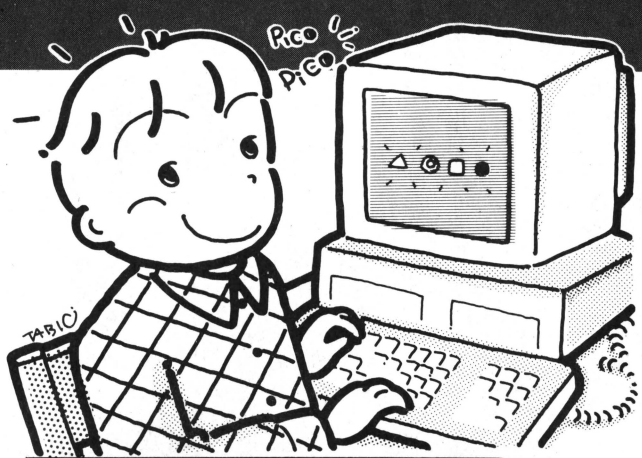
ロマンティック症候群
水城ゆう
初めて垣間みた大人の世界に女子大生麻美の心は揺れる。420円

- 湘南ドラゴン伝説 Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ …… 新田正明 Ⅰ380円 Ⅱ・Ⅲ420円
- 不思議の国からきた少女 …… 筒井広志 540円
- ミネストローネに乾杯！ …… 花井愛子 380円
- 5月、天使がめざめるとき 正本ノン 420円
- ラプラスの魔 …… 山本弘 安田均 原案 420円
- ロードス島戦記 灰色の魔女 …… 水野良 安田均 原案 420円
- イース 失われた王国 …… 飛火野耀 420円
- 小説機甲戦記ドラグナー …… 園田英樹 420円
- 神々の血脈 全5冊 …… 西谷史 ①②380円 ③④⑤340円
- ウルティマ妖魔変① …… 西谷史 340円
- 水曜日にまた逢おう …… 小林弘利 420円
- HEY！スピルバーグ …… 小林弘利 380円
- プロジェクトA子 …… 越沼初美 340円
- プロジェクトA子2 …… 団龍彦 340円

角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208

ボクたちパソコン通信坊

Networkers' Talk



よく初めてアクセスした人から「コンプBBSは迷宮だ！」なぁんて言われるけど……実はそのとおりなんだ。ヘッ、なんてったって、『闘うパソコンゲームマガジン』のネットなんだから、階層化してて当然！　おまけに、ホラ、モンスターまでいるんだぜっ!!（おいおい）というわけで、今月は一部変更になったダンジョンマップの説明ね。冒険者必読！

BOARD WATCHING

新装開店！ゲーム情報局

どもっ！　コンプティーク BBS もついに２年目に突入しました。年末・年始は、ネット仲間とオフ集会を楽しんだり、年賀メールの交換をした人も多いんじゃないのかな（何通ぐらいもらった？）。パソコン通信で知り合ったたくさんの友だちと、これからも楽しくつき合っていきたいね。

さて、まずはコンプティーク BBS 最新情報からいってみよう。実は……またボードのメニューがちょっと変わったんだ（はっはっは、まあまあ）。詳しいことは右ページのマップを見てもらえればわかると思うんだけど、全体的にスッキリまとまったって感じかな。

説明しよう。

いままで『コンプティーク』と『マル勝ファミコン』に分かれていたコンピュータゲーム関連ボードを１つに集約。『ゲーム情報局』という名前で新規スタートだ。ほとんどのボードは今までの継続だけど、ほ〜ら、だいぶ分かりやすい並びになったでしょ。つまりこれで、ゲームに関する情報はここにアクセスすればバッチリＯＫってワケなんだ！

『ドラゴンジム』も『クラブハウス』に改題して新規まき直し。少し趣味の範囲も広くなって、『食いしん坊バンザイ』ボードなんていうのもスタートしたぞ。今後は『ＴＶ番組』や『カー＆バイク』のボードも希望があれば作っていくつもりでいる。

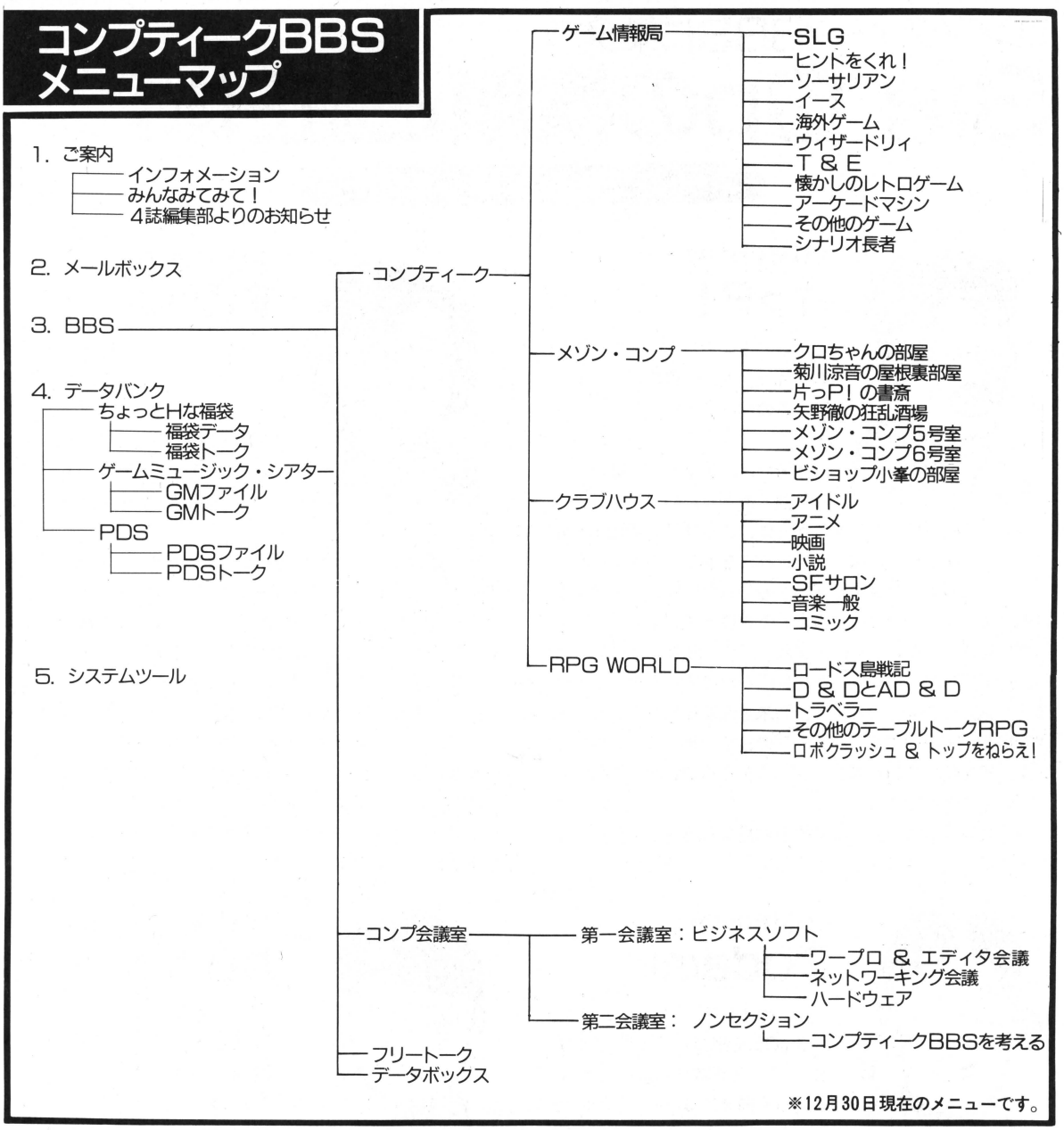
大きな変更はこの２点。好評の『メゾン・コンプ』や『データバンク』はそのままだから、こちらのほうは今までどおりによろしくね。

そうそう、……実はまだネット内でも公表していないんだけど、この際ここで発表しちゃおう。なんと、『オンラインゲーム』のスタートを考えているのだ！

①『オルドア・ワイルドラリー』

イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS メニューマップ



※12月30日現在のメニューです。

山あり谷ありの未開惑星「オルドア」を舞台にバギーを駆る、オンライン・レース。ネットにアクセスしている人ならだれでも、ドライバーもしくは観客として参加できるようになっている。ゲーム進行は、数日で1スクウェアずつ進んでいくターン制だ。

さあ、一獲千金を夢見てキミも参加してみないか？

②『大戦略／ネット版』

カード版の『大戦略』は知っているよね？　これをベースにして、ネットで遊んじゃおうという企画なんだ。参加希望者は5～6人でチームを組んで参戦。首相（帝王・大統領、なんでもOK）、参謀、師団長と役を決めて、他のチームと闘う。

どちらのゲームも詳しいことは、まだ秘密（というか、テストプレイの段階なんだ）。現在、クロちゃんを中心にしたオンラインゲーム・スタッフが、できるだけ早く遊べるようにと話合いを重ねている。

今ならまだゲーム開始には十分間に合うぞ。参加希望者は、急いでID発行希望用紙を送ってくれ！

アクセス番号は

03-221-9850

コンプティークBBSに巣食う

Sig Opの横顔とその正体!

ネットを支えるのはオレたちだ!

COMP0102
片っP!

片っP! でございます。ご存じ『片っP! の書斎』の主であり、このページの担当者でもあります。

『書斎』は、スタート時はいろいろと盛りあがったのですが、矢野さんの『狂乱酒場』ができてからは、さっぱり。活性化をめざして、今年こそがんばります。みんな遊びにきてくださいね。ちょっと大人の話題が多いかもしれないけど、年齢制限はありません。気のきいた書きこみを待っています。

自己紹介を一発。北海道生まれ、27歳、独身、ＶＭユーザー、通信歴３年……。横浜から生活をかけてアクセスしています。職業はご存じのとおり、週末も活字を忘れることができないエディターです。シャープの９インチ・モノクロディスプレイを使っているので、ＥＳＣを見ることができないのが、現在の悩みです。

パソコン通信のページに関する意見などありましたら、上のＩＤにメールください。よろしく!

COMP0101
すこっぷ

やっピー!「アイドルボードの帝王」(笑) すこっぷでーす。アイドルにハマってはや８年あまり、いろいろなことをやってきました。コンプティーク BBS でも「アイドル」の SigOp を務めさせていただいています。

私の素顔は、アイドルの関係ではライター、スチルカメラマン、ビデオカメラマン、PA 、企画と、なにからなにまで「ふってくれればなんでもやる」の精神でGUANBA っているヘンなヤツです。(まだ未熟ですが…)

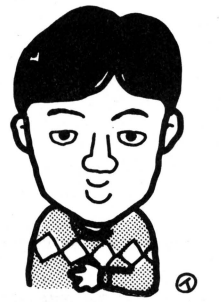
さて、アイドルボードでは、読んで字のごとくアイドルの話題でにぎわっているのです。私もひとつ連載企画を載せていますので、話題にはこと欠かないと思います。もちろん、そんなむずかしいことばかりじゃなくてもOK です。(私はむずかしそうなことばかり書いているけど)

というわけでアイドル好きのみなさん、ぜひ一度世間ばなしでも書きこんでみませんか。待ってます。

COMP0999
Todami

はじめまして。「Ｔ＆Ｅボード」のSigOp を担当してます、Todami です。実を言うとこのボード、しばらく前までは「ハイドライド」というボードだったんですが、書きこみも少なく、いっそのことＴ＆Ｅのボードにしようとの意見が強まり、ひとつのゲームにこだわらない、Ｔ＆Ｅソフトのボードとして生まれ変わったんです。さて、みなさんも気になるボードの内容ですが、Ｔ＆Ｅの新作ゲーム情報はもちろん、イベント情報、太っ腹Ｔ＆Ｅのプレゼント付きアンケートなどいろいろ。

そして、わがボードではなくてはならないこの人、Ｔ＆Ｅから出張してきたお目付け役、天上天下唯我独尊バトル営業マンこと、吉川泰生（よぴかぱ）さんとボクとでボードを管理しています。もう残り字数も少なくなってきましたが、とにかくここには書き尽くせないおもしろさ! Ｔ＆Ｅファンの人も、そうでない人も、とにかく一度来てください。待ってます!!

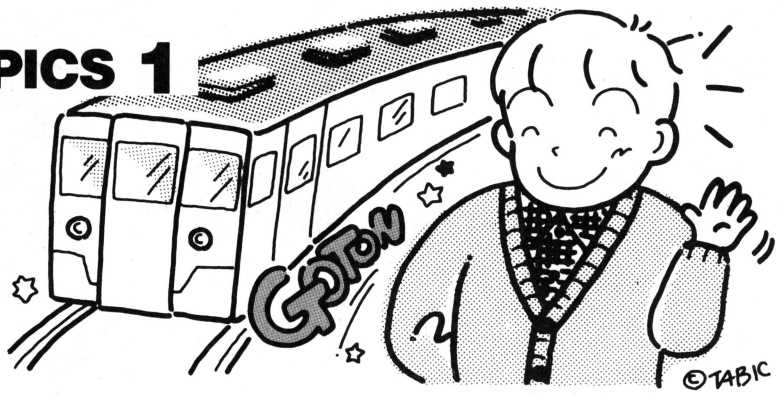


COMP0100
むらちょ

ＮＥＴを支える!……ってほどではないんですが、「Ｄ＆ＤとＡＤ＆Ｄみんなで語ろう会」のSigOp むらちょです。実を言うとまだ16歳なんです。コンプと、他のＮＥＴでやってる SigOp を数えると５つもあります。これがけっこうたいへんです。３日に１回か２回のアクセスでも、いろいろな事が起こってたりするから、それに対するレスポンスとかで忙しい身です。ＢＢＳ内では、そんなに有名じゃないんですが、ＩＤは１番のＣＯＭＰ0100で、ここのSigもボクの希望で作ってもらったものでした。今では、1000近いアーティクルでうれしく思ってます。常連さんも、いろいろな企画を提案してくれて、オンラインでのボードを使ったＤ＆Ｄやリレー小説、12／21にやったＯＦＦのＤ＆Ｄも大成功。

このボードは、Ｄ＆Ｄが好きな人が楽しめて、しかも参加できるボードです。入会してない人でＤ＆ＤやＡＤ＆Ｄが好きな人はぜひ来てみてください。

NETWORK TOPICS 1



COMP行……JRグループの運営するネット

キミはＪＲが運営するパソコンネット「PC-STN」(これでピーシーステーションと読む) というのを知っているかな？　ＪＲって？　そうそうキミの考えているとおり、あのＪＲグループ、元国鉄のことだ。正式には、鉄道情報システムという会社が運営している。

サービススタートは88年の５月だけど、まだ試験段階なので、いまは無料で運営中。ふふふ、はっきりいってねらいめだゾ！

で、どうすれば会員になれるかというと、右記に問い合わせをして申しこみ書をもらい、必要事項を記入して返送する。そうすると、しばらくしてＩＤとマニュアルが届くというしかけ。コンプティークＢＢＳにちょっと似てるね。(コンプティークＢＢＳにはマニュアルがない。早急に対応します。もうしばらくお待ちを――)。

提供されているメニューは、全国各地の観光情報、イベントの告知、レジャー情報など。試験段階だというのに会員は現在2000人以上 (なかなかやるなＪＲ！)。運営時間はＡＭ５時～翌ＡＭ３時まで。(PC-VANより長い！) アクセスポイントは、現在は８カ所だけど、もちろん、今後増設する予定はある。そして、驚くなかれ、なんとチャット機能もある。

今後は、ＪＲをはじめとする交通機関の空席案内などのサービスの提供を検討中とか。今年春には有料化するそうなので、チェックするなら今のうちだよ。でも、会員の大半は男性で、平均年齢は33歳くらいだって。こりゃおとうさんに教えてあげたほうがいいかな？

問い合せ先は、
〒100 東京都千代田区丸の内1-6-5
鉄道情報システム㈱・東京営業所
☎03-285-0340。

ビショップ小峯の部屋

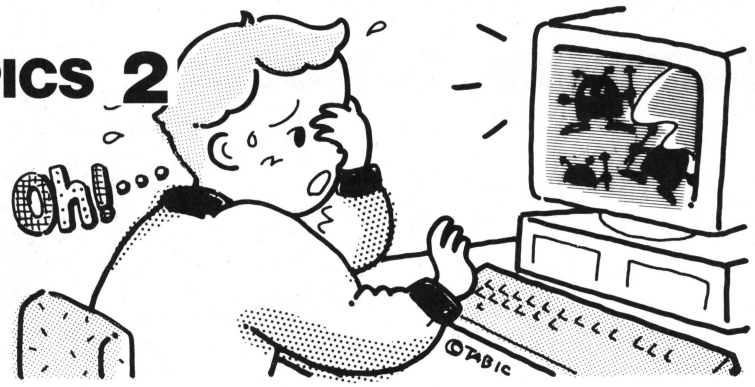
まずは、新年おめでとう。今年も元気よくガンガンやっていこう (元気だけがとりえでも困るけどね)。さて、正月ともなれば、めでたい話題のひとつも書きたいところだが、あいにくこの原稿を書いているのは正月ではなく、クソ忙しい年末。めでたい気分になれようハズもない。そこでみんなには申しわけないが、今年の１発めの怒りを聞いてもらうことになる。

コンプＢＢＳに限らず、ネットが多数の人間の目に触れるメディアである以上、書きこみの内容がいいかげんであってはならないと思う。書いた本人は、冗談のつもりでゲラゲラ笑いながら書きこんだ文章であっても、書き方によっては、事情を知らずに読んだ人が、事実として真剣にうけとめてしまうこともあるだろう。ましてや、どこから仕入れた情報か知らないが、まったく根も葉もないようなデマを、事情通ぶって書きこむのはあるまじき行為だと思う。もちろん、書いた人は「こんな話をチラっと聞いたよ」と、善意のつもりで書きこんでいるのだろう。けれど、その情報を読むのが、アクティブユーザーだけではないことを忘れてはいないだろうか。ボード上に顔を出しているメンバーが10数人にすぎないからといって、書きこみをヒソヒソ話のレベルで考えてはいけないと思う。コンプＢＢＳには、1000人以上の会員がいるのだ。そのすべてがヒソヒソ話に聞き耳をたてている可能性があることを忘れないでほしい (無論、幽霊会員がほとんどだろうけど、読むだけは読んでいる、という会員もけっこう多いよ)。

自分が書きこもうとしている内容が、メディアに載せる情報として適切な内容かどうか、書きこむ前によく考えて直して欲しい。ウワサの域を脱していない情報や、また聞きの情報を書きこむのは、できるだけ避けたほうがいいと思うよ。正月そうそう、説教じみてゴメンね。

NETWORK TOPICS 2

ウイルスくん、よく聞いて欲しい！



「PC-VAN」に登場したウイルスがマスコミをにぎわして、早3カ月。その後、アメリカでもウイルス騒ぎが起きたし、賢明な読者ならウイルスのなんたるかを、もう十分理解していると思う。

でも、ひとつ気になったのはマスコミの報道内容がいまいちすっきりとしていなかったこと。あいまいな表現が多く、なかには誤報としか思えないようなものも数多くあった。今月の「ファズの大好きＢＢＳ」にも書かれているけど、「ＰＤＳの『ＮＥＫＯ』がウイルスだ」なんていうとんでもない記事もあったりした。どうしてこうなっちゃうんだろ……。これじゃ『ＮＥＫＯ』の作者があまりにもかわいそうじゃないか。

ロバート・ウッドヘッド氏のコメントを掲載した新聞があったけど、ボクらにとってのウッドヘッド氏は“『ウィザードリィ』のウッドヘッド”というイメージができあがっているので、なんだかしっくり来なかった。

あのウイルス騒ぎは、確かにニュース性のある事件なんだけど、事件が起きたとき＝報道しなければならない時には、明確な知識を持った人が少なかったのかも知れないね。(もちろん、その後、正確な報道もたくさんあったけど……) パソコン通信ってまだマイナーなのかな、なんて思わず考えてしまった。

さて、わがコンプティークＢＢＳでは、まだウイルス騒ぎは起きていない。でも、ウイルスが侵入する可能性は十分にある。注意しなければならない。で、何を注意すればいいんだろ？

思うに、ウイルスを作ったりばらまいたりする人すべてが悪意のある人ではなく（でも、結果的にはそれは悪につながるのだけれど……)、ほんのいたずらのつもりでやっている場合が大半だと思う。やっぱり“常識”あるいは“マナー”、これにつきるんじゃないかな？　無防備な人をいじめてなにかいいことあるのかしらん。

なんだか「ビショップ小峯の部屋」みたいな内容になってしまったなぁ。ようするに、「コンプティークＢＢＳにウイルスは来るな！」と叫びたかっただけです。（COMP0102　片っＰ！）

<キ リ ト リ 線>

コンプティークBBS　ID申請書

氏名	
住所	〒
職業	年齢
電話	
使用機種	

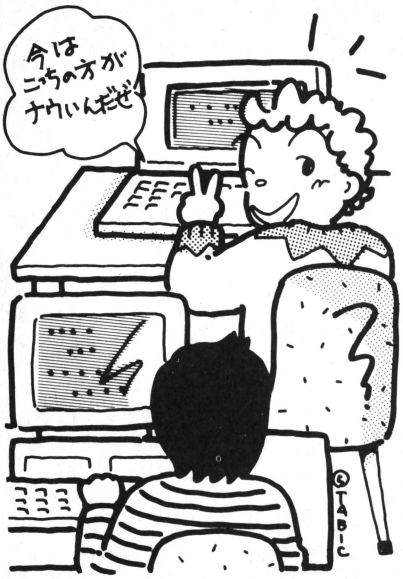
●コンプティークBBSに希望すること

ＩＤ

仮パスワード

●この申請用紙に必要事項を記入してください。もれのある場合はＩＤが発行できないことがあります。
●破線で切り取り、封書で（60円切手を貼った返信用封筒を必ず同封してください)、コンプティーク編集部「ＢＢＳ　ＩＤ」係へ郵送してください。ＩＤと仮のパスワードを発行して返送いたします。
●コンプティークBBSの「BBS」への書きこみの出版権は、角川書店に帰属します。ご了承ください。

NETWORKS' TOPICS 3



ワープロで楽しく通信ルシルシルシ!

「アイドル予備校」でおなじみの（ごめん、今月はおやすみ）ＥＹＥＮＥＴにルポ・ネットが誕生した。

ルポといえば、東芝の人気パーソナルワープロ。実に100万台の販売台数を記録している。基本的には、このルポで通信することを求めているのだろうけど、なんのその、パソコン通信だから、もちろんふつうのパソコンでのアクセスも可能だ。

メニューは、ルポ・ネットガールが登場する「ともだち、しましょ」、思いきり言いたいことを言える「放言倶楽部」、ルポの使い方などの情報を交換する「わたしのルポ自慢」などと多彩。ちょっとのぞいてみたくなった人は、さっそく下記に連絡してみよう。ところでルポ・ネットガールって、どんな人なんでしょうね……。

●

〒104 東京都中央区築地1-3-7
シャポＮＴビル201
ルポ・ネット事務局
☎03-545-1234

新・ファズの大好き！BBS vol.6

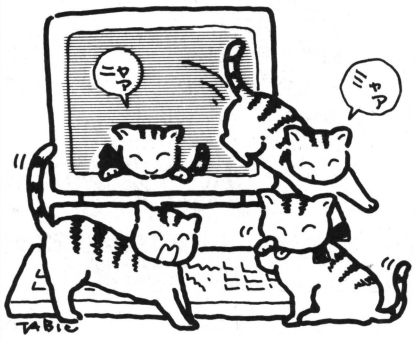
PDS.育てるのも壊すのも私たち

だあー……。風邪で熱はあるし、肩は痛いし、おまけにしめきりがごっちゃりあって、本当に死にそう。

と、書いてて思いだしたんだけどね。去年の同じころもこんなこといってなかったっけ？　物持ちのいい人、確かめてみてよ。確かそうだった気がする。そうそう、ソーサリアンのマニュアルを書いたりもしてたんだ。

ところで、早いとこ本題に移ろう。ま一皆さんPDSっていうのはご存じですよね？　パブリックドメインソフトウェアのこと。無料で（もしくは、何がしかの寄付金で）使ってもよいと提供してくれる、ありがたいソフト。

だけど、みんな使いっぱなしってのが多くないかな？　もちろん感謝の気持ちを強制しているようなものじゃないだろうけど、そこはそれ。やっぱり、使ってみて良かったとか、ここをこうするともっといいんじゃないかな？　とか、何かレスポンスを返す。これが礼儀なんじゃあなかろうか。



それから、これはおもしろい！　ってんで他のＮＥＴの人にも紹介したいと、転載する場合、必ず作者に断わってますか？　いくら転載自由って書いてあっても、可能であれば、ひと言メールで断わりを入れる。これもまた礼儀なんだよね。

あとね、ダウンしたPDSに、ドキュメント（使用についての説明）がついている場合はちゃんと読もうね。これを読んでなくて、間違った使い方をして後で文句言うなんて一のは最低。

んなことを、今さら何言ってるんだよ、ファズは……なんて言わないで。

どーしてこんなことを言うかっていうと、最近こういうあったしまえのことを守らない人が多いから、なの。

みんなもよく知ってると思う、「ＮＥＫＯ」というPDS。画面の中をかわいい猫がカーソル追っかけ回すってやつ。あれも、あっちこっちで無断転載されてた。まぁ作者が理解ある人だから、よかったけどさ。やっぱりひと言メールで断わりを入れて、レスポンスなんかがあった場合はそれをメールで送る。これくらいはしてほしいと思う。

それと、なんとなんと大人が読む技術系の新聞かなんかで「ＮＥＫＯ」がウイルスだ！　なんていうとんでもない報道があった。結局なんのことはない、それを書いたアンポンタンがドキュメントをちゃんと読んでなかっただけなのだけど。これを真に受けた人たちもけっこういたようで、今度は某安売り店で、「今話題のウイルス！」なんていう感じで、この「ＮＥＫＯ」が勝手に販売されてたんだって。

あーもうこうなると、ほとんど信じられないでしょ？

現在、ISH.COM、HISTORY、XSCRIPT、PKPAK（これは、シェアウェアといって使ってみて気に入った、これからも使うっていう人は寄付金を送ってくださいっていうソフト）などなど。それらなしではとても健全なコンピュータライフは送れないであろう（こりゃおおげさでなく！）優秀なPDSがたくさんある。

そういう環境を育てたり、逆に壊したりするのも、私たちなのよね。

今回の「大好き！」はちとマジメな話に終始しちゃったけど。これは本当に大切なことです。

と、いうわけで。来月は、たぶんまた創作ＢＢＳをお送りすると思う。（確約はできないけど……）　**（深沢美潮）**

パソケットソフトはすべてお求めやすい価格で一級品です
ショップにはありません。通信販売でお求めください。

Sculptor
スカルタワー・スペシャル
目的は、金と女。

●マニア間ではおなじみの同人版画面。本篇販版では構成一新、よりビジュアルに、より、より広大に、よりおちゃめに、そしてよゲキになって登場。まったく新しいソフトで

LIFEもない、LEVELもない、経験値も当然ない。ないないづくしのRPGだが、借金とHだけはあるという、超破れかぶれゲーム。これからのRPGの主流はこーでなくちゃ！

PC-88SR以降／X1turbo5'2D各2枚組4800円(送料込み) フルカラーパッケージ、豪華マニュアル
先着1000名様にはスカルタワーCG集(1枚)プレゼントします♡ ル付通販のみ・ショップにはありません。

1月25日発売 予約受付開始

美少女RPG第4弾

スーパーサイバーファンタジー
SEVEN GODS

PC-88SR以降
5'2D2枚組4800円
来春4月発売予定
制作快調・来号発表

美少女 ベースボール'89 2枚組3900円シリーズ 完徹版

投げる！ 打つ！ 脱ぐ？
負けるものですか

3人の美少女投手があなたと対戦！これまでの野球ゲームにはない興奮・面白さ。脱ぐのはどっちだ!?

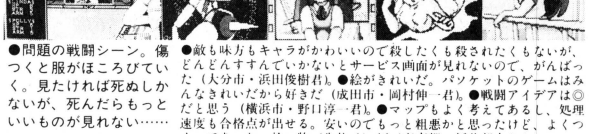
通販のみ・予約受付開始
PC-88SR以降5'2D2枚組3900円(送料込み)
パッケージ等は4800円シリーズ同様、きれいで豪華です。

3月上旬発売予定

新発売発送中

パーティ形式美少女RPG!!

SISTYLIER
システィライアー はじめまして、サリアの大冒険



●問題の戦闘シーン。傷つくと服がほころびていく。見たければ死ぬしかないが、死んだらもっといいものが見れない……

●敵も味方もキャラがかわいいので殺したくも殺されたくもないが、どんどんすすんでいかないとサービス画面が見れないので、がんばった（大分市・浜田俊樹君）。●絵がきれいだ。パソケットのゲームはみんなきれいだから好きだ（成田市・岡村伸一君）。●戦闘アイデアは◎だと思う（横浜市・野口淳一君）。●マップもよく考えてあるし、処理速度も合格点が出せる。安いのでもっと粗悪かと思ったけど、よくつくってあった。拾い物（失礼！）だ。(東京都・新井邦夫さん)。

通販のみ！

絶賛発売発送中

ドラゴンプリンセス 迷宮の魔道士

DRAGON PRINCESS

●美少女モンスターRPGというのはこのソフトが最初だと思うのですが、そのアイデアも抜すし、先制攻撃などのアイデアも、今までのRPGにはなかった面白さでした（枚方市・福井さん）。●とてもグラフィックはきれいだ。RPGとしてとてもたのしい。マニュアルもなかなかってていい（下訳訪町・中山博文君）。●オート戦闘モードの登録はいいアイデアだ（芦屋市・由典君）。●きれいで安い（小平市・園田貴士君）。●この価格で大丈夫なのだろうか？といった（弘前市・千葉喜亘君）。●こんなにいい作品が出せるのだからもっとがんばって、この作品にないつぎの作品を作って下さい（三重県・岡田康君）。

PC-88SR以降／X1turbo5'2D各2枚組4800円(送料込み)　　**PC-88SR以降 5'2D2枚組4800円(送料込**

タイトル	価格(送料込)	発売日	発送・予約状況
スカルタワー・スペシャル	4800円	89年1月25日	通販予約受付開始
美少女ベースボール'89	3900円	89年3月上旬	通販予約受付開始
ドラゴンプリンセス迷宮の魔道士	4800円	絶賛発売発送中	増刷・増焼完了
システィライアー　サリアの大冒険	4800円	新発売ヒット御礼	

PASOKET

※当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製及び賃貸行為は、一切許可されておりません。違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
※画面の一部は開発中のものです。仕様は予告なく変更する場合があります。

〈申し込み方法〉
①欲しい商品名・機種を明記して、代金を無記名の定額小為替または現金書留で、下記までお申し込みください。
〒111 東京都台東区浅草郵便局私書箱108号
ユウユウ内　パソケット通販係
②郵便振替でもお求めになれます。振替用紙裏の備考欄に、商品名・機種を明記して、下記までお振込みください。振替用紙は郵便局にあります。
●加入者名＝パソケット／口座番号＝東京7-369216

パソケット
〒111 東京都台東区元浅草3-20-8-
☎03-842-6462(直)

●募集●フリーグラフィッカー
●募集●販売店・販売代理店

高給優遇・あなたの自由な時間をお使いください。自宅制作可
密厳守・詳しくはＴＥＬにて。

当社のソフトをショップで購入したいとの、お客様の声が多くています。特約店にご加入(無料)いただくことで、他店にはない社の製品を販売できます。お問い合わせは、☎03(835)8358へ。

WHAT'S NEW?

OTAKU CLUB

●稲川俊三
●矢野　徹
●多摩　豊
●菊川涼音
●先江　進
●永浜達郎

Illustration/Hiraku Shinno

文：稲川俊三

OVA「トップをねらえ!」

見てくれた人ならわかってくれたと思うけど、この「トップをねらえ！」実はビシバシ本気の超オモシロ・エンタテインメント・アニメなのだ。

パソコン誌・ゲーム雑誌の読者のうち、過半数は利口～普通、残りはマニアかオタクか人化けという話だ。

そうすると利口が過半数を超えているという、日本の国会よりもカシコイ本誌の読者なら、１月１日、超おめでた発売のオリジナル・ビデオ・アニメーション、『トップをねらえ！』第２巻は、もう買ってくれたよね！ なに？ レンタルで見たって？ グッスン、それでもいいや。(オット、急に弱気だネ。でも、１月25日発売のレーザーディスク、7800円は買いだヨ)

ところで、見てくれた人ならわかってくれたと思うけど、この『トップをねらえ！』実は、ビシバシ本気の超オモシロ・エンタテインメント・アニメなのだ。

頭の悪いアニメの大群のなか、たまに頭の良い作品に出会うと心底ホッとしちゃうよネ。コンプティーク読者諸君のなかに、どの程度アニメファンがいるのか知らないが、最近、こういったオモシロイと手をたたきたくなるような作品って妙に少ないと思わないか？

そう、はっと気づくと、いつの間にやら辺りは安易な企画のOVAで埋めつくされてる。見おわった後で、思わずレンタル代350円返せって叫びたくなるような物ばかりだ。これじゃ、労力と紙とセルの無駄遣いだよ。

そういう頭の悪いアニメをクソアニメって呼ぶんだ。

ここで、『トップをねらえ！』のこれまでの宣伝コピーを思い出してみよう。まずは、１巻のコピーだ。

「すべてのアニメは道を譲れ！」

ウンウン。そして２巻。

「名ばかりのSFアニメは土下座せよ！」

そして、今年の七夕に発売予定の第

3巻。まだ決まってないけど、そのラフ案はこうだ！

「クソアニメの墓標は俺が刻む！」

いや〜、おじさん目頭熱くなっちゃったよ。

つまり、『トップをねらえ！』とは、ゲロゲロと垂れ流されるクソアニメの大群に対して、《本物》の面白アニメとはこういう物なんだ！　っていう気概にあふれているわけだ。

そんなトップに対して、なんだ単なるパロディじゃん。てな、頭の悪い感想も確かにある。

事実、『トップをねらえ！』のタイトルが示すとおり、その見掛け上の物語構造は、エースをねらえ！＋トップガンだ。

さらに、庵野監督をして「トップにオリジナルな〜し！」と豪語せしめる程、作品中にはキーワードとしてのパクリがあふれてる。すなわち、ズバット、アストロ球団、ヤマト、小沢さとる、ITC物、ゲッターロボ、ガメラ、東京証券取引所などなど……。

そういった表面的な部分だけ見て、トップのすべてがわかった様な気になり、あいも変わらず、つまんねー〝オリジナル〟アニメを買っては、「大損こいたー！」とわめいているヤツ。ハッキリいって、脳みそツエツエバエに喰われてるんちゃうか？

さらに問題は、毎月数多く出るOVAに対して、アニメ誌に評論……いや感想文を書きなぐっているヤツ。

個人の趣味丸出しで、しかも2話構成のうちの前半だけ見てウンヌンするような担当者がいることに、まず驚く。

今年は、史上空前のOVA発売点数が予想され、淘汰され、生き残ったアニメ誌も、そこそこシェアを分配することによって息をついている。一見、すべて平穏。めでたし、めでたし。だからアホな感想文もまかり通るってわけだ……。

目の前にポッカリと広がるブラックホールから目をそらすなよ！

TVからは、オリジナルのロボット物や比較的高い年令層にも楽しめる作品がつぎつぎに消えていき、それではとOVAに目を転じれば、安易な漫画原作物や続編のオンパレード。しかも、1本あたりの販売点数は減っていくから、予算も削られ……の悪循環。

業界全体が、危機だ、危機だと右往左往していても、10年もやってれば、もうトーシローじゃないんだから、出版メディアとして、やるべきことをやって欲しいものだ。そうだろうジャック？

自分で自分の首を締める、あるいは、溺れる者の足を引っぱる様な行為は、やめて戴きたい。ドラグナーの放映が終わって、TVからロボット物が消えてしまったとアニメ誌が大騒ぎしていたのは、つい昨日のことやんか。

「王立宇宙軍」の監督、山賀博之氏の言葉を借りるならば「火事だ、火事だと叫んでいるだけでは、何も解決しない。火が出れば消せばいいのであって、それこそがライトスタッフでしょう」と言うことだ。

ここで、ちょっとフォローしておくと（もう遅いか）アニメ評論家なる人々も、そういった事情をすべてわかった上で、だからこそトップなどというパロディでは無く、オリジナルをやって貰いたいと思っているのかも？

甘い！　甘いは虎屋の水羊かん。

現在ほど、オリジナルの企画がスポンサーに通らない状況は無い。反面、例えばファミコンに題材を取り、キャラクターデザインにマニア人気の人を起用しただけの、安易企画がスイスイ通る。

その辺りの事情は、すべてわかっているはずだ。

だからこそトップにおいては、そのいちばんのコアの部分、真剣なテーマを、幾重にも甘いシュガーでくるみ、飲みこみ易くしているわけだ。面白いと納得し、そしてセールスに結びついて、作品の企画そのものが成功する様に、極めてまじめに、ひとつづつキーワードとなる部分（SF、ロボット、女の子、エッチ等……）を描いていってる。

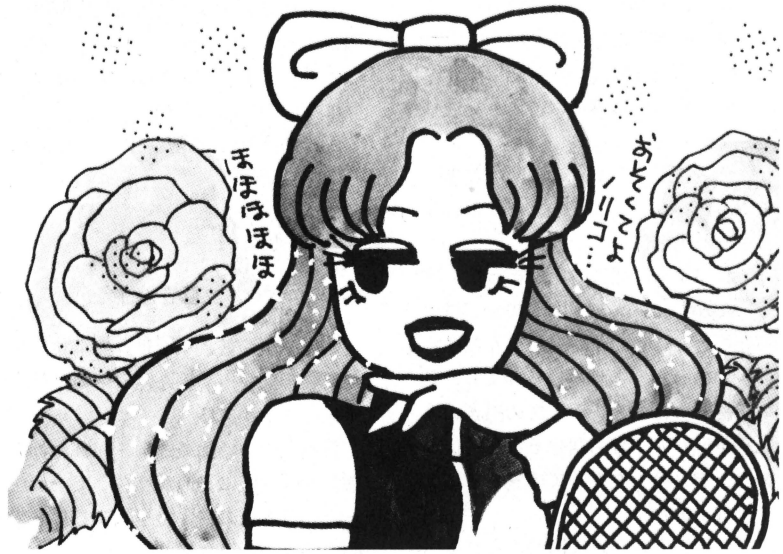
これが売れなければつぎが無い。そういったなかで、まじめにすべての問題をクリアーにし、打開策を見つける。もっとも本質的な部分を、きちんと見て欲しいと思うわけだ。

みんなでカシコクなろうよ。そうしたらクソアニメだってきっと減っていくさ。だ・か・ら……『トップをねらえ！』みんなで見てね。

P.S.

『トップをねらえ！』の漫画は、ＢＡＮＤＡＩ発行サイバーコミックス誌上で好評連載中！　次号は2月中旬発行予定。お楽しみにネ。

稲川俊三／アニメ評論家　サイバーコミックスで活躍中。本名・年齢不祥。



矢野 徹の 狂乱酒場

第4夜 すみません、150ポンドオーバーです

横暴なアメリカ海軍

ハインラインが好きなせいもあって、アメリカの海軍には好意を持っていたのだが、海上保安庁の巡視船「うらが」を標的とする砲撃事件は、驚きを通り越して怒りを覚える。

どうも、海上自衛隊の軍艦だと思ってやったらしいというのだが、それならもっと馬鹿にしている。

それに第一、船体の色がまったく違うのだから、アメリカ海軍の士官はいったいどこに目がついているんだ？

世界の歴史を振り返ってみても、戦争が終わったあと、かっての敵国の軍隊や軍艦が四十年も居坐るなどというのは、アメリカをもって嚆矢とするのではないのか？

ただし、アメリカには褒められるべき点がいくつもあるし、その一つはあとで書く。

アメリカを日本と最も親しい関係の国とするのはいいが、これほどまでになめられてまで、いすわってもらう必要はないのではないか。

民族の誇りの問題だぞ。しっかりしろ海上自衛隊。

名著紹介

『神道と日本人』
（ネスコ発行・文藝春秋社発売）

豊田有恒の書き下ろし。素晴しい本だ。今年になって読んだ本の中で最もインパクトがある。

日本人のいい加減さは、われわれの宗教心の根底に神道が存在しているからだ。日本人の特異性を認識しなおすのに絶好の手引き書だ。

われわれがすぐ慢心するのも、絶対なる神がわれわれには存在しないからなのだろう。

だが、ギリシャ・ローマといった多神教の国々に、どうして一神教がこれほど普及し発展してきたのだろう。

われわれの未来には一神教の日本国があるのだろうか？　それを考えると、ああ気持ちが悪い。

われわれには、やはりちゃらんぽらんの多神教が似つかわしい。

ワシントン・スミソニアン博物館で体験した愉快な話

ハインライン追悼の催しでの映画が終わり、その後の雑談も終わって、さてエレベーターに乗ろうとすると、中にはハインライン夫人や宇宙飛行士のマックブライトやトム・クランシーといったそうそうたる連中で、ほぼ一杯だった。

でも入る余地があったので、宇宙軍大元帥の野田さんとぼくがごめんなさいよと入っていった。

すると、低い椅子に坐っていた黒人のエレベーター・ボーイが、

「すみません、150ポンドオーバーです。どなたか降りていただかないと動きませんが……」

と、真面目な顔で、悲しそうにいう。すぐに、宇宙軍大元帥の野田昌宏さんが足をエレベーターの外に踏み出したとたん、ぼくははっと気がついて大きな声でいった。

「ああ、いまの映画！」

それで、全員がどっと吹き出した。

先ほど見た『月世界征服』の最後に、150 ポンドオーバーで、だれかが降りなければいけなくなるシーンがあったんだ。

それを黒人のボーイが覚えていて、すぐに洒落のめしたのには、感心を通り越して、毎日の生活を楽しんでいるかれらのすごさを感じると、夜中のワシントンの歩道を歩きながら、野田さんは感心することしきりだった。

日本は豊かになったが、それに反比例して、生活にうるおいがなくなって

きた。

それをどうやって取りもどすのか、文部省の役人には、そんなことを考えるほどの心の余裕はないだろうな。

サラリーマンのお役人ばかりでは、上役がこわいばかりで、何も本質的なことは考えられないだろう。

学校英語

学校で英語の文法に苦労している方への馬鹿話。三人称単数にSをつけない英語が、アメリカのコミュニティ・カレッジでははやっているそうだ。

別にそれがモダンだ、真似をしたらいいなどと言っているわけではない。くだらん流行なのかもね。

でも、なぜHe doesで、He doではいけないのか、ぼくらには全然わからなかったけれど、そういうことなんだからとただ従がっていたのが、自然の動きとして疑問が現われ始めたということだろう？

「He doではいけません。He doesといいなさい」

と、先生が注意すると、そう言ってみて、

「そんなのおかしいよ。ダサイからいえるものか」

と、言いかえされるそうだ。

『Free Base』

使う機会ができたら報告すると先号で書いたソフトのことだ。

データベース・ソフトというのがずいぶんたくさんある。だが、どれも使い方を覚えるのがひと苦労だ。いま書いているような文章そのままで、データベースになればいいのにと思っていたら、そんなソフトが出た。

2時間ほどぶっ続けにやってみた。いろいろな検索語を組み合わせて使うコマンドのmifindやgrepから発展して、日本語だけで使えるようにした自由検索ソフトという感じだ。

2HD2枚組で640K必要。RAMディスク1M以上か、HDDが必要。キーとして使うディスクにプロテクトがかかっている。

250文書までと検索対象にできるとなっているが、ぼくの住所録はサイズが大きすぎるとしてはねられた。ちなみにぼくの住所録を調べてみると、87571バイトだった。

一文書は64Kバイトまでだという。これはバージョンアップのときに直されるはずだ。

日記の一年分を検索対象に指定して、普通の文章で質問文で入れてみた。

「ぼくが有楽町の映画館でキスをした女性は？」

と入れると、名詞だけが赤文字に変わり、それが検索対象単語となって、その組み合わせで検索が始まる。何月分のファイルのどこにあるのかが、書き込んである文章のままに現われ、その中の検索対象の単語ごとに、異なる色がついている。

ぼくはまだ、一つ一つ別々の検索のところまでしかやれなかったが、説明によると、組み合わせて使えるし、それらを別のファイルに書き出し、それをデータとして普通のデータベース的検索が始められるらしい。

実際問題として、mifindやgrepといった簡単で高速なコマンドと、どちらが実際の役に立つのか、しばらく使ってみなければ、わからない。

矢野徹氏近況

コンプBBSの人気ボード『矢野徹の狂乱酒場』も2回めのリスタートがかかって、現在絶好調！　最近盛り上っているのは、カニとかフグとか食べ物の話。ナベもののおいしい冬です。

論理を知らないNTTへの皮肉

リクルート問題で多数の政治家や官公吏が登場してくる中に、ついにNTT（われらのミカカ）の親玉が出てきて、不等な利益を得ていたらしいと新聞・テレビの報道。馬鹿にするなこの野郎と言いたくなる。

日本人は政治や大企業に対する怒りを知らない国民だ。市民運動の結果できた政府ではないからだ。

だから明治維新の良さと、裏腹にだめになった部分があった。それは太平洋戦争の敗戦でも直らなかった。

NTTの電話料金に見られる非合理さと論理のなさは、いちばんトップの連中の態度から見ても、ああそうか、やはり巨悪の集団で国家組織を利用するだけの会社なら仕方がないなと、情けなくなる。

いずれにしても、距離制が料金算定の最大の基準なら、せめて電話局から電話局までの距離を基本的な単位にするか、それとも、それを無視するなら、時間制だけにすればいい。そうしないと、官庁の地方移転など無理だよ。

それにしても自民党と暴力団は、道理の通らぬ組織という点で、よく似ているし、どこかでつながっているのではないかとまで思わせる。

どこまで腐敗すればいいのだ？

文：多摩　豊(たまゆたか／ゲームプレゼンテイター)

Inside The Games
あなたの知らない世界
ACT.5 ギョーカイ人の収支決算

僕らだって人間、かすみを食って生きているわけじゃない。一部にはポテトチップとコカコーラだけですんでしまう人もいるという話を聞くけど、残念ながら僕はそうはいかない。毎日ちゃんとご飯を食べたいし、たまにはおもちゃも買いたい。人並にお金は使うのである。さて、お金を使うためには、どこからか稼いでこなけりゃならないのが道理。学生だったころは生活費は親がかりだったからよかったけど（このスネかじり！）、さすがに社会人になってまでそうしてるわけにもいかない。というわけで、一応収支なんてものを考えるようになる。年末年始には、やっぱり“年を越せるか越せないか、来年はどうなるか”なんてことを考えてしまうわけである。とはいえ、なんといっても自由業（カタカナでいうとフリーランサー。このほうがカッコいい）は水物商売。いつも定期的に収入があるってわけじゃない。結構いろいろと苦労をしているのである。

それでは、ウチの台所事情をちょいと見せてあげよう。

会社勤めのころ

まず話をわかりやすくするために、ごく普通のサラリーマンさんだったころのことを思い出してみよう（これでも会社勤めをしていたノダ！）。会社員のころは、毎月必ず給料というのが出ていた。こりゃあたりまえだ。これがだいたい手取りで（税金とか、保険とかを引かれるわけ）10数万円。これに夏と冬のボーナスをあわせると、1年でだいたい2～300万円の収入があったことになる。もちろん、これは残業代とかその他いろいろと含めた上での話。ごく普通に暮らす場合、独身貴族様ひとりはこの程度で生活できることになる。

200万円というと結構な金額に思えるかもしれないけど、これは1カ月に直すと16万円。ここからまず、部屋代（自分の家に住んでたって、たいていは少しくらい入れるもんだ）6万円前後が自動的に出ていく。残り10万円から、今度は食費が3万円程度は確実に無くなる（1日1000円）。そうなると、月のお小遣いは7万円。一切貯金をしないっていうんならこれを使い切ってもいいだろうけど、そうでない場合は使えるお金はせいぜい3万円とか4万円とか。ローンで買った車とかあると、このぐらいが当り前って話になる。

まあ、なんにせよ年間約250万円程度の収入、これはどうあっても確保しなければならない。ところが自由業さんはこれだけではやっていけないのである。

全部自前の自由業

会社員のいいところは、仕事その他で出るお金の大半は会社が持ってくれるというところ。これは勤めてるところによってもちがってくるんだけど、通勤その他に使う交通費、仕事に使うために買った本代、会社でかける電話代、さまざまな仕事で使う機材費、こういったものはほとんど会社が負担してくれることになっている。たとえば、

会社のコピーを使うのに社員がお金を払う必要はないし、だいたいコピーの機械自体を買う必要もない。ところが、自由業となるとそうはいかない。必要なものは全部自分でそろえなければいけないのである。

たとえば、どこかで打ち合せがあったら、そこまで行く交通費はもちろん自分持ち。後から請求するとしても、その分収入が“余計に”なければならないわけ。こういったものを“必要経費”っていうんだけど（要するに収入を得るために使ったお金）、年間の全部の収入から必要経費を引いた額が250万円を上回らなければ、結局会社員時代より生活が苦しくなったってことになるわけだ。

こういった“経費”の例を考えてみると、まずいちばん大きいのは機材とか資料に関わる費用。先月も書いたけど、僕らのところにはソフトがただで送られて来るわけじゃないから、必要なソフトは全部買う。これが結構バカにならない。月に数本ソフトを買い続けると、年間ではすぐに100万円ぐらいいってしまう。とにかく買わなきゃ仕事にならないから、これは必ず出る出費。その上機材の費用も考えなきゃならない。新しいハードを全部揃えるわけじゃないけれど、年にひとつぐらいは“大物”の出費というのが出ることになっている。仕事によってはコピー、ファックスなんて機材も揃えなきゃいけなくなるし、そうなると電話回線だって1本じゃすまない。これまた100万円ぐらい(下手すると200万円！)いってしまう。そのほかに電話代（これだって月に数万円かかると、年間では100万円近くになる。国際電話なんて掛けた日には…！)、消耗品代（鉛筆、ペン、紙の類から、プリンタリボン、フロッピーディスクまで)、なんてものまで合わせると、総額で300万円ぐらい掛かるなんてことにもなりかねないのである。

出る方は同じ、入る方は?

こういったことを考えると、まともに暮らそうと思ったらどうしても年間500万円から600万円は必要って話になる。額だけ聞けばサラリーマン時代の倍ってことだけど、それでやっと生活はいっしょなんだから哀しくなる。収入がこれより少なくなると（経費ってのは必ず掛かるから)、生活水準がどんどん落ちる。カップラーメンやセブン・イレブンのお弁当生活が増えるわけだ。

さて、今度は収入の方の話をしよう。自由業の収入というのは、ごぞんじのように定期的なもんじゃない。だから総額（年間）でいくら稼げばいいかということで目標を定めることになる。とりあえず、ここでは目標を600万円にしてみよう。これ以上稼げばお大尽、これ以下ならカップラーメン生活が待っている。

年間600万円というのは月額50万円。1カ月休みなしで働いたとして、1日1万6千円は稼がなければいけない。逆に、たとえば1年間にたったひとつしか仕事をしなくっても、それが600万円稼いでくれればそれで収支決算はとんとんという話となる。

たとえばゲームのシナリオを書いた場合、これは印税契約ってことになる。本の場合、印税と言うのは定価の10%前後というのが相場だけど、これは関わる人間がひとりだから出来ること。ゲームソフトは、シナリオライターのほかにプログラマー、グラフィック、音楽その他、関わる人間の頭数が増えるから、それだけ取り分も減る。だから、1万円のソフトが1本売れるごとに、シナリオ書いた人間に1000円収入があるなんてことはまずない。絶対にそれ以下である。

逆にその仕事に関わる実作業日数を考えた場合、ゲームのシナリオにはやっぱり2カ月程度はかかる。そうなると2カ月分の収入は100万円。印税の率はこうした数字から弾きだしてゆくことになる（もっとも、売行きが予想した本数を下回った場合はどうしようもないが)。

これに比べて確実性があるのは原稿を書く仕事である。原稿を書く場合(これも出版社によってちがうんだけど)、たいていはその本が出てから2カ月後ぐらいに予定どおりの額がもらえることになっている。これは計算できるのでありがたい。連載なんて仕事が入ると、とりあえず打ち切りになるまでそれが固定されるんで、もっとうれしい。ただ、原稿料というのは、たいていの場合すでにある程度基準ができている。雑誌の売行きが伸びたからといってすぐに値上がりになるわけでもない。それになんといっても雑誌には締め切りという恐いものがある。

僕の場合、頑張って頑張って原稿ばっかり書いたとして、1日に書ける枚数はせいぜい原稿用紙20枚前後（まあ、こんなもんなんだよ)。だから月産600枚以上は仕事を受けることが出来ない(物理的限界)。ところが実際には、月に600枚（これはだいたい文庫本1冊分に当たる）も原稿を書くネタはないし、依頼もこんなにあるはずがない。せいぜい書けて月に100枚前後、依頼もこのくらいあればいいほうである。そうなると、月50万円から計算して1枚5000円ないと食っていけないことになる。原稿用紙1枚5000円というのは、かなり高いというか、ほとんどまだもらったことがない。やっぱり、原稿を書いてるだけではご飯は食べられないのである（ところで1日20枚というのは少ないと思う人もいるかもしれないけど、これは仕事ひとつだけの話じゃない。そのペースを4年も5年も維持することが出来るかどうかが問題だからね)。

というわけで、自由業さんの台所事情というのはそれほど楽ではない。などというと、よくこういって怒られることがある。

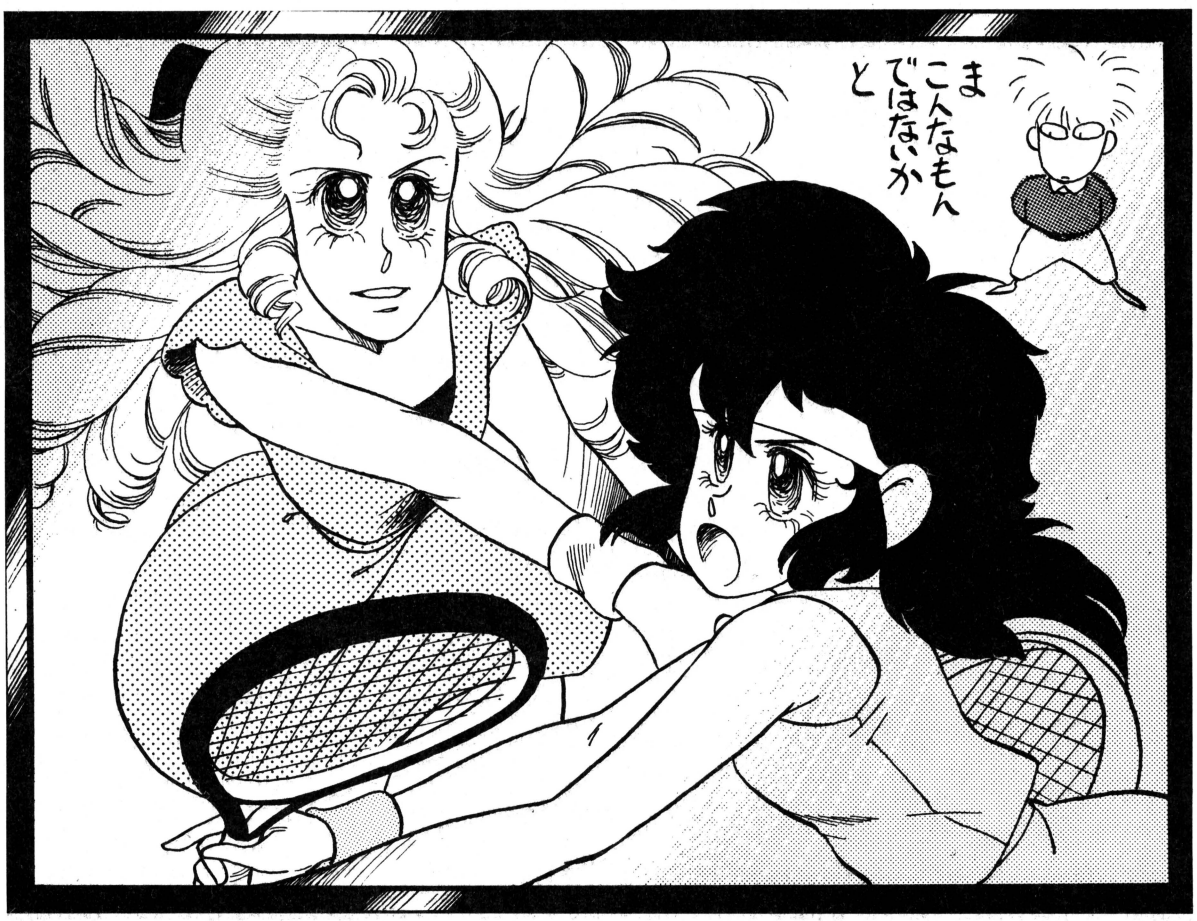
「好きなことやってるんだから文句を言うな！」

まさにそのとおり。好きでなければやっていけないのが自由業なのである（それに、いくらでも寝坊できるというのは捨て難い！)。

ESSAY　文：菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT.10 好敵手



信玄と謙信

最近ゲームをしていない。いくつか買ってはみたのだが、みんなつまらなくて途中でほうり出した（あきっぽいのかもしんない）。そんな私が今最も期待している新作が、光栄の『信長の野望・戦国群雄伝』だ。人間ドラマ中心のシミュレーションゲームと聞いただけでわくわくする。前作『信長の野望・全国版』は『大戦略II』と並ぶ私のお気に入りだっただけに、今から出来上がりが楽しみである。今度は自分の宿将たちに命令を下せるらしいので、わたしはぜひ織田信長になって、羽柴秀吉にわらじを温めさせてみたいと思っている。でももしかしたら、そんなコマンドはないかもしれない。

ま、それはともかく戦国時代最大のライバルといえば武田信玄と上杉謙信だろう。このふたりが川中島なんていう信州のど田舎で激しく争っていたからこそ、信長がすきをついてひと足先に京へ上がることができたのだ。逆にもし信玄、謙信が同盟を結んでいたら、おそらく信長は力の整わないうちに潰されていただろう。名古屋出身の友人が言っていたけど、尾張の兵はあんまり強くない。信玄餅と鯱饅頭を比べると、鯱饅頭のほうが強く思えるんだけどなあ。でも100メートル道路と信玄堤では、実用性で信玄堤の勝ちだな。

いわゆるひとつのライバル

誰をライバルに持つかで、その人の生き方は変わってくるし、面白くもなってくる。それでふと思ったのだが、最近プロ野球がつまらなくなった理由のひとつは、ライバル同士の対決と呼べる名勝負が無くなったからではないだろうか。

いわゆるひとつの長島さんには、村山さんという宿敵がいた。バッターは打つことによって名を残し、ピッチャーは打たれることによって名を残すと

いう。村山さんが名を残したのは、あまりにも有名なある試合で長島さんに逆転サヨナラホームランを打たれたからだ。知らない人は、まわりで野球通を自認する人にきいてみようね。知らなかったらそいつはもぐりだから、力いっぱい馬鹿にしてやろう。

打たれなかったことで名を残したピッチャーは、400勝の金田さんとオールスター戦で9人連続三振の江夏さんくらいのものだ。関係ないけど良いピッチャーの条件は短足であることなんだと。重心が低いからだそうだが、そういえばふたりとも……。

江川と掛布が一時期ライバルのように言われたが、ふたりともすでに引退してしまった。そこで今プロ野球界を見渡すと、ライバル同士といえるほどの選手はどこにもいない。これは困ったことだ。ライバルがいないと選手は大きく育たない。最近の野球は小さくなったと言われるが、このあたりにも理由がありそうだ。清原と桑田ではまだまだ役不足だ。

ライバルというのはなにも人間に限ったことではない。動物にも、植物にも、生物にも無生物にもある。ラインハルトとヤン。ウルトラマンとバルタン星人。A子とB子。何から書いていいかわからないほどいっぱいあるが、とりあえず手近なところで飛行機の話をしよう（単なる趣味かもしんない）。

SPITFIRE vs Bf109

第二次大戦中のヨーロッパ製傑作戦闘機といえばイギリスのスピットファイヤー、ドイツのBf 109とFw 190が有名だ。というか、これ以外はどうもぱっとしない。モランソルニエ406(仏)。マッキ202（伊）。フィアットG55(伊)。サーブJ21（スウェーデン）。なにそれ？　フィアットとかサーブって車のメーカーじゃないの？　いやいや、サーブJ21なんか構造的にも先進的な飛行機だぞ。ラボーチキン3（ソ）。ヤコブレフ9（ソ）。それほんとに戦闘機？　となってしまう。グラスノスチが進んでも、ソ連戦闘機はどこまでもマイナーな存在だ。そして、ライバルと呼べたのはやはり、スピットファイヤーとBf 109だけなのだ。

スピットファイヤーとBf109は1000馬力の液冷エンジンを積んだ戦闘機として開発された。ライバルとして最初は同じ土俵に立っていたわけだ。そして、どちらかが一時期優位に立つと、すぐにもう片方が巻き返した。一進一退を繰り返していたわけだ。この辺の事情は航空関係の雑誌によく書いてある。ところが、スピットファイヤーがⅨ型になって過吸器（スーパーチャージャー）を2段にすると、Bf 109はついていけなくなった。Bf 109の小さい機体では、構造的に2段のスーパーチャージャーは無理だったからだ。スピットのエンジンはうなぎ登りにパワーアップして、グリフォン・エンジンでは2800馬力にもなったけれども、Bf 109のダイムラーベンツ・エンジンは2000馬力を越えることはできなかった。それでもBf 109はスピットファイヤーに挑戦し続けた。たとえ分が悪くとも勝負を投げたりはしない。真のライバルとはそういうものだ。

我に敵無し

ライバルがいないとどうなるか。その代表例としては当然みたかのＮＴＴを持ち出さなければならないだろう。ＮＴＴの恐怖の電話料金については、一般の人はそれほど感じていないだろう。しかし、パソコン通信をしているネットワーカーならば、「冗談じゃねえよ」といつも怒っている。「月に5万も払えるか!!」と号泣している人もいるが、これは本人の我慢のきかない性格の問題かもしれない。だがこれだけは言える。将来のコンピュータによるネットワーク社会の到来を阻害するもの。それはＮＴＴの高額な電話料金だ。そして、ＮＴＴが料金の値下げや料金体系の根本的な見直しをしないのは、ライバルがいないからだ。といってもいまさらライバルが現われることは期待できない。

ライバル不在の市場に突然ライバルが現われたらどうなるか。そのいい例がＮＥＣのＰＣ9801とエプソンのＰＣ286だ。ＮＥＣは長らく16ビットパソコンの市場を独占してきたが、そこへ98互換機のＰＣ286が殴りこんできた。お江戸は芝に信州は諏訪から攻めかけて来たわけだ。わからない人は地図を見るように。結果はどうなったかというと、これはなかなか良かったのではないかい？

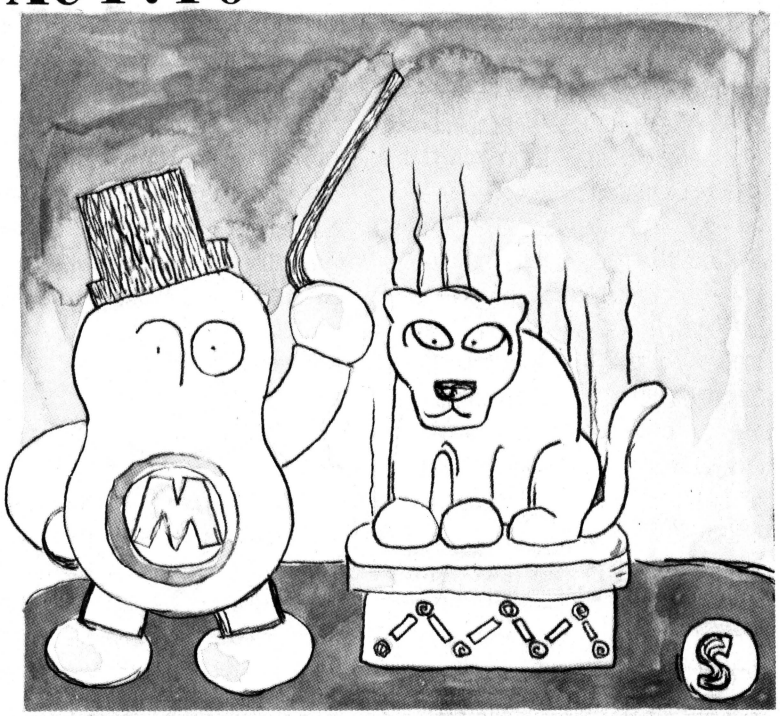
ＰＣ286が乗りこんで来たおかげで98の性能が上がり、値段が下がり、商品がバラエティーに富んできた。とくにＬＶ21やＬＳ５といったラップトップは明らかにＰＣ286Ｌに刺激されたものだ。でも５キロも６キロもあるラップトップというのは、膝に置いたら血が止まってしまうのでは？　４つ置いたら20キロから30キロにもなって、これはまさに奉行所の拷問だ。しかし、漬物石にはちょうどいいころあいの重さではある。防水のラップトップだったら立派にお役に立つだろう。

仁義無きライバル

パソコンではライバルのＮＥＣとエプソンだが、ゲームマシンＰＣエンジンでは仲良く？　やっている。ＰＣエンジンを分解してみると、ハドソンマークのカスタムチップがある。知っている人もいるだろうが、こいつはなんとエプソンが作っているのだ。ＰＣエンジンは設計ハドソン。チップはエプソン。販売はＮＥＣという体制で売っている。こういうのを私は「仁義無きライバル」と呼んでいるのだが、どちらにしろ商売の世界には私の理解の及ばないことがまだまだたくさんあるようだ。

生まれつきの天才は別として、ライバルがいないと人はどうも大きく成長しない。だから、密かに誰かをライバルと思ってなにかしているほうがいい。実は私にも密かにライバル視している人が何人かいるのだが、相手はこっちのことを全然知らないだろうからここには書かない。コンプの読者はたぶん知らないだろうが、とても恐れ多くてここには書けない。私だってたまには謙虚になるのだ。

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT.10 ワンダー・ウォッチング



ツムライリュージュンはすごい!

昨年11月に汐留のホワイトシアターで始まった“ツムライリュージョン”は、そのスケールの大きさ、魔術の不思議さ、ショーの豪華さ、それらすべてが観客を圧倒し、3000人の客席をつねに満席にするだけの人気を呼んでいる。このマジックショーがいかにすごいかは、ショーが終わってシアターから新橋に向かって帰る人たちの会話が耳に飛びこんでくることで明白。

「どうして象がパッと消えちゃったの」
「わぁーおもしろかった」
「すごい。こんなの見たことない」
などなど。

ラスベガスのスターダストホテルで6年半のロングランという大成功をおさめ、マジシャンとしてだけでなく、アメリカのショービジネスの世界でのスーパースターにのしあがったシークフリード&ロイ。来年から始まるゴールデンナゲットホテルでのショーの出演料が、1年につき13億円ということを聞いただけでも圧倒されてしまう。

ツムライリュージョンでどんなマジックが行なわれているかを、ここで紹介しても意味がない。そのものすごさはテレビの映像などで見てきたマジックのイメージをはるかに超越する。キミの目で見てもらうしかない。

ピアノプレーヤーはすごい!

娘のためにピアノを買うことにした。どうせなら私も楽しめるようにと、自動演奏のできるヤマハのピアノプレーヤーに決めたのだが、それが家に着いた日にさっそく付属の3.5インチフロッピーによって、リストの「愛の夢」を演奏させてみた。キーがボコボコと動き、美しいメロディが流れ出した瞬間、これこそハイテクのマジックだ、と感動に打ち震えたのだった。まるで透明人間が弾いているかのような錯覚を起こさせるほどに、演奏の再現性がリアルなのだ。

録音というメディアを通してではなく、ピアノの名演奏家が直接ピアノプレーヤーを弾くことによって、音程、強弱、長さ、速さ、ペダルすべてのデータが、各種センサーとコンピュータを通して、フロッピーに記録される。フロッピーのデータは内容の劣化なしにいくらでもコピーすることができるから、そのソフトを購入すれば、フロッピーに入っている演奏データどおりに、ソレノイドによる物理的な力がピアノの鍵盤やペダルを動かし、その結果、演奏が忠実に再現されるというわけだ。

あまりの音の素晴しさに、私は即座にCDのピアノを聞いてみた。その音質のちがいに私は愕然とした。まるでCDのピアノの音が、SPレコードの音ぐらいにしか感じないのである。

それほど素晴しい音を聞かせてくれるピアノプレーヤーなのだが、最低でも80万円という高額なハードであるために、それほど普及はしていない。ゆえに、ソフトがあまり売り出されていないのが残念。そこでなんとか演奏データを自作する方法はないかと、雑誌や本を調べることにした。ピアノプレーヤーのフロッピーはMS-DOSを採用しており、同じヤマハのシーケンサー（演奏データを打ちこんだり蓄えたりする装置）QX3のデータフォーマットに共通性があることを知り、多少

コンパチでない部分を私自身がコンバートプログラムをつくることによって解決した。入力方法は、ステップ入力といって、音程、強弱、長さetc.をテンキーのようなものから数値入力できるから、ピアノを弾けない私にも、リストのウルトラC級の曲さえ入力できてしまう。

そしていま、バッハの「ゴールドベルク変奏曲」という大作を打ちこんでいるのだが、いやあこれはまさに音のジグソーパズルだ。部分部分だけを見ても想像のつかない曲想が、組み合わせてゆくにしたがって全体像が見えてくるときの素晴しさ。まるでピアニストになった気分でエンジョイしている毎日なのです。

電子ピアノもけっこうリアルな音を出すようになってきているから、電子ピアノ＋シーケンサーの自動演奏という音楽の楽しみ方が、これから流行するような予感がする。本物の楽器から音の波形を採ったサンプラー音源も音質が向上するとともに、価格が急速に下がりつつあるので、いままでプロやマニアの世界のものでしかなかった、MIDIによる電子音楽体系が、ひとつの遊びのジャンルとして広がってゆくだろうし、新しいオーディオシステムに発展してゆくかもしれない。

スーパーファミコンはすごい!

昨年11月に発表されたスーパーファミコンについては、すでにいろいろな雑誌で紹介されたけど、公表された仕様データを一見しただけでは、それほどすごさが伝わってこないかもしれない。しかし、私はそれらのデータのなかから、任天堂の開発力、マーケット力（購買者の動向・志向に商品をマッチさせること）の底力を感じた。

第一に、任天堂が配布した説明資料の冒頭に、スーパーファミコンの特長のひとつとして、「**いままで実現できなかった豊かな映像表現、音像表現を可能にする**」と書かれているけれど、ここで“音像”という言葉が使われている点に注目してほしい。いままでのゲームミュージックといえば、ようやくドラクエのすぎやまこういち氏によるゲームの場面にあった曲づくり、それを演奏しうる音源数、ＦＭ音源の採用程度での進化でしかなかった。スーパーファミコンにいたって、ステレオ出力、エフェクターによる音響効果、そしてサンプラー音源の採用、それらの総合で音像をつくれるハードに仕立てたことは、いままで平面的であったＢＧＭに、プレイヤーを包みこむ立体的なゲームプレイ空間を生み出せる可能性を与えたことになる。

さらに、ソフトしだいではスーパーファミコンが音源込みのシーケンサーになりうるという点で、私がMIDI音楽について予感しているような、新しいエンタテインメントの領域を視野の一部にとらえているのかもしれない。

映像の表現力を向上させる要素については、たくさんの色数が使える点、スプライトの大きさと使用可能数が増えた点など、個々の点についてはＰＣエンジンやメガドライブにも見られたけれども、それら高機能を多数あわせ持ち、しかもＤＭＡ機能の強化、縦横無尽のスクロール機能、その他たくさんのエフェクト機能など、斬新なアイデアが詰めこまれている点で、スーパーファミコンは他ゲーム機を寄せつけない強力なポテンシャルを持っている。

ＤＭＡの強化は、おそらくＣＰＵの16ビット化以上に画像処理のスピードを向上させるだろう。32768色中256色の発色は、その数値の差以上に他機種との画面クオリティの差を生み出すだろう。しかし、これら仕様書に見られる各機能については、それらの数値を見ただけでは、真の価値を見抜くことはむずかしい。たとえば“輝度調節機能”を例にとれば、画面の明るさが変えられるのだな、ということはだれにでも判断できる。しかし、ドラクエではモンスターが登場するときに、円周上で画面が切り替わってゆく方式をとっているが、輝度の変化によるフェードイン・フェードアウトを使えば、もっとドラマチックになるかもしれない。要するに、スーパーファミコンの仕様を見て、そのすごさを見い出し、その素晴しさを引き出すことのできるのは、優秀なソフト開発者のクリエイティブマインドなのである。

魔法のステッキはすごい!

とある店の入口を見ると、大勢の人が列をつくっていて、何かを買うために順番を待っているようだ。店を出て来る人を見ると、たいてい黒い棒を手に持っている。棒の先にはミッキーマウスの人形がついている。商品名は「魔法のステッキ」というらしい。東京ディズニーランドのマジックショップでの話である。

そのステッキは、空中を飛びまわるというマジックで、目の前で実演を見せられても、本当にステッキが空中で動きまわっているのだ。あまりの不思議さとおもしろさに、見た人たちは我先にと列に並び、その列が店の外の客の注目を引き、さらにはランド内を歩いても、このステッキを持っている人がたくさん目につくし、ステッキを慣れない手つきで動かしながら歩いている子供もいる。今度、東京ディズニーランドに行くことがあったら、ぜひマジックショップに寄ってみよう。ステッキに限らず、不思議グッズがキミを待っているぞ。

今回は「すごい！」を連発したけれど、けっきょくのところ不思議を愛するマインドは、新しいもの、未知のもの、面白いものを求める好奇心と重複しているのではないか。私たちを驚かしてくれるものは、これからもどんどん出てくるだろう。

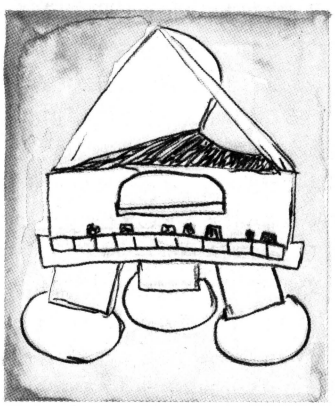
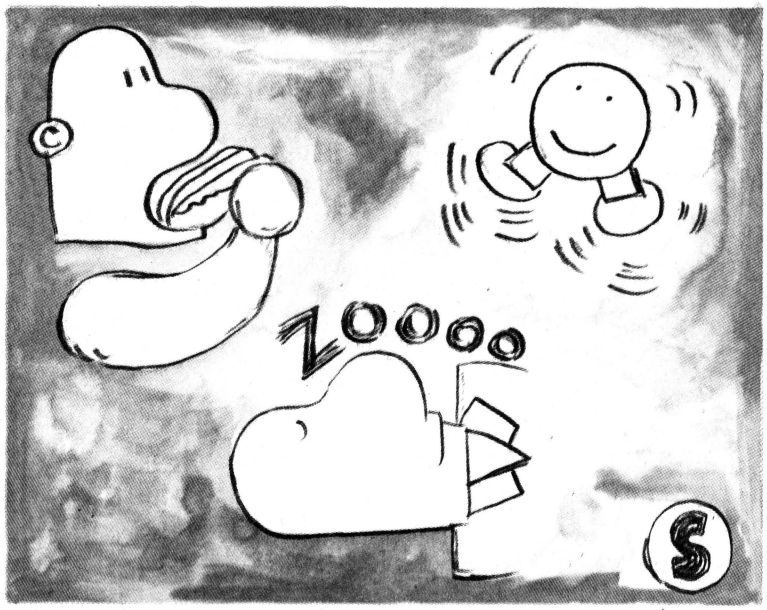


Illustration:Skip Tomioka

私もゲームで考えた

ACT.10 みなさん、お元気ですか？

(株)アートディンク　永浜達郎



ちょっと前の日産セフィーロの宣伝コピーで「くうねるあそぶ」というのがありましたね。

人間が生活する上で、食って、寝て、遊ぶという３つの行為が、人間としての原点だということなのでしょう。

でも、「腹がへったから食べる」「眠くなったから寝る」「遊びたくなったから遊ぶ」という、単に生理的な欲求だけでしたら、なにも人間でなくても動物だってごく自然な行為として行っていますよね。

そこで、より人間らしい行為というのは、３つの行為のうち「遊ぶ」ことに重点をおき、生理的な行為である、食べることにも寝ることにも「遊び心」を加え、すべての行為を楽しいことに変えてしまおうとする意識がいちばんだいじなんだと、この宣伝コピーは訴えているのだと思うんです。

「文化」という人間だけの余裕を生む土壌は、まさにこの「遊び心」という意識からではないでしょうか。こう考えると「動物的」とか「人間的」という言葉は、前者が「生理的」、後者が「遊び心的」と言い換えることができます。どんな事象に対しても「遊び心」を持ちながら対応していくことが「人間的」であり、その積み重ねが「文化」を生んでいくんだと思います。

つまり、遊びが「文化」をつくるのです。みなさんはどう思いますか？

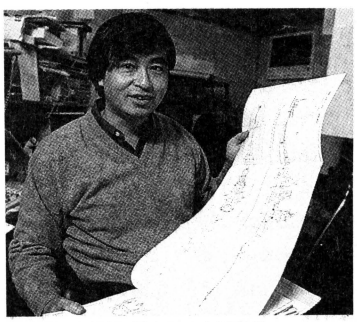
国語辞典で「遊ぶ」をひくと、「命令や強制、義務からではなく、趣味、レクリエーションとして自分のしたいと思う事をして時間を過ごす」とあります。ほんとうにこのとおりだと思います。

人間、余裕がだいじですよ。ですから、みなさん、どんどん遊ぶべきです。いろんな遊びをやってみることです。そして、身のまわりで起こることにも、「遊び」の目で見直してください。きっとおもしろいことを発見できると思いますよ。勉強だって遊びとしてやっちゃえば最高ですね。ゲームとして楽しんじゃえばいいんですよ。わからなければわからないでいいじゃありませんか。成績なんて気にしたってしょうがないですよ。いま、おもしろいと思って熱中していることがわかっているんですから、それでいいんですよ。

余裕です。遊び心です。これがいちばんだいじです。そしてこれがいちばん人間的です。そんなに長くない人生なんだから自分を追いつめたら、損しちゃいます。

アートディンクもみなさんといっしょに大いに遊びたいと思います。いろんなことを「遊び心」で見つめ直したいと思います。そして、パソコンゲームを通して、21世紀につながる「文化」をつくっていきたいと思っています。これからもどうぞよろしく。

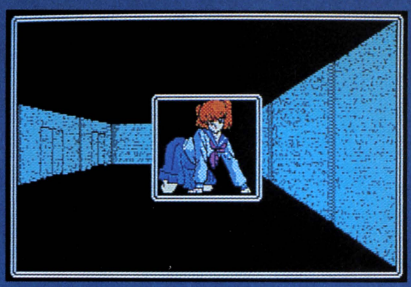
▲アートディンクの新作『大海令』。戦況がリアルタイムで変化する本格ＳＬＧだ

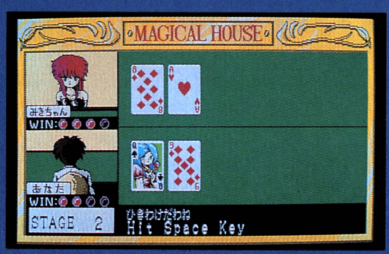


▲戦艦の設計資料を見る永浜社長

福袋

FUKUBUKURO

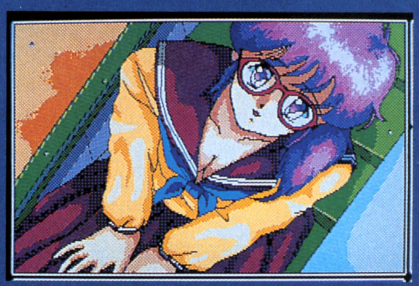




Hソフト編

とらわれペンギン
マジカルハウス
ポッキー

大日本H大賞発表!!



パソコンソフト編

今夜も朝までパワフルまあじゃん2

シークレットテレフォンサービス付

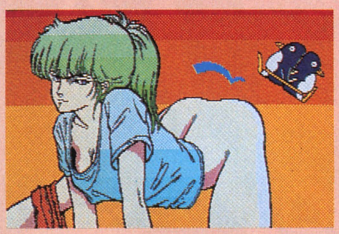
ここをハサミで切ってネ▶

今月もオイシイHの3本立て！

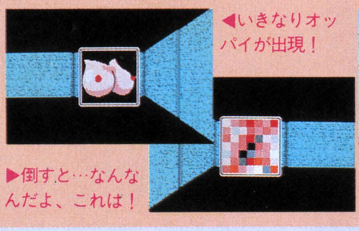
とらわれペンギン

泣く子も黙ってパンツを脱ぐ、というHコミックの王者・森山塔のRPGが登場だあ！

▶マニュアルは、こんなにゴーカな本なのだ。オマケのゲームなんかもついてて、サービス満点だ



キミは、今、ある凶悪な組織の研究所に潜入している。あたりは、不気味な３Ｄ迷路。ここにはさまざまなモンスターがひそんでいて、キミにＨな戦いを挑んでくる。キミはいろんなタイプの（性別とか職業とかね）自分のクローンをつくり、敵と戦っていかなくちゃいけない。戦いはキビしく、そしてキモチいい。うっかりするとイッちゃうかもしれない。なにしろヤツラは、あの森山塔のキャラクターだ。とーぜんＨ度だってハンパじゃないのだ。ふふふ、未熟なキミに勝ち目はあるかな？



◀いきなりオッパイが出現！

▶倒すと…なんなんだよ、これは！

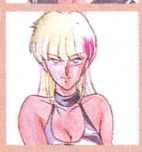
◀カワイイ女子高生も今は敵なのだ

▶あは〜ん。よし、イカせたぞ

マトリクス・システムで変身だい！

女子高生

◀ディスケットＡを使うと、このキャラになれる。うふふ、なりたいナ



クイーン

◀おおっと、こりゃまたハードなおねーさま。ディスケットＣが必要だ

ニンジャ

◀ディスケットＢは、ニンジャ。女のニンジャも、色っぽくてナカナカ

ニンジャ

◀同じくディスケットＢで、男のニンジャにもなれるのだ。ナルホド

ヤクザ

◀男なら、一度は歩いてみたい道である。ディスケットＤが必要となる

インドラ

◀孔雀王かと思ったぜ。こいつは、ディスケットＥのインドラ様である

マジカルハウス

トランプのゲームに勝つと、Ｈなオマケがついてくる。はりきっちゃいますねぇ！

▲ゲームは「ブラックジャック」。相手との微妙なカケヒキが楽しいのだ

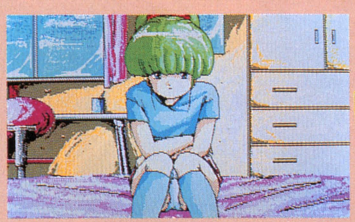
▶ゲームに勝つと、かわいく泣きべそをかく彼女。へへ、オレってば、悪い男だぜ！

◀ガーン、負けた！　喜ぶ彼女とガクゼンとするワタシ。くそっ、次はガンバルぜ！

はっきり言って、よくあるゲームだ。単純である。しかし、単純なものほど、ヤミツキになってしまうモノなのだ。まーしかし、女のコはカワイイし、勝てばオイシイ絵を見せてくれるし、これが現実だったら、どんなにワタシはシアワセか。ほら、色っぽいお姉さんとコタツで差し向かいでさ、負けたら好きにしていいわ、なんちゃって白い胸もとをチラリと見せてくれたりして。うーむ、自分で言ってて興奮してきたぞ。たのむ！　だれか、そんなお姉さんを紹介してくれ！

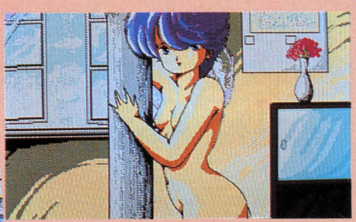
勝った負けたとさわぐじゃないよ！

ゲームに勝ったら♡はずかしい写真♡見せたげる♡



▲おひょ、かわいい太ももの奥に、白いパンティがチラリ。思わず、ゴックン！

▼とうとう、脱いでくれたんだね。ささ、寒いだろ。こっちにいらっしゃ〜い



▲立ってくれたのはアリガタイが、かんじんの部分が見えそうで見えない…せつないぜ！

ポッキー

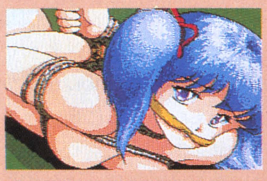
ポッキー学園が男女の親睦をはかるために考えたイベント。なんとそれは「男子選抜女子パンティ争奪獲得杯」だった！

昔、運動会で騎馬戦とゆー競技があって、ワタシはこれが大キライであった。人のハチマキなんか取り合って、なにがオモロイねん、と内心バカにしてたものである。

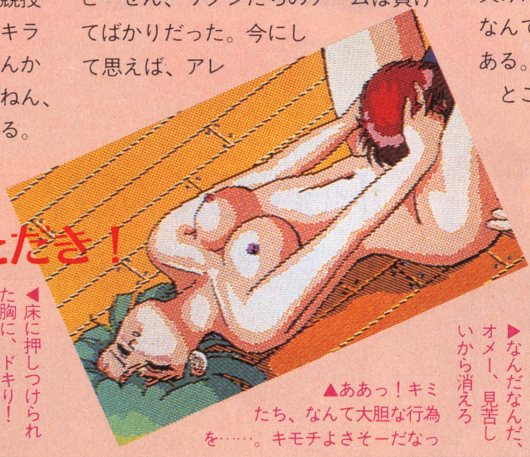
とーぜん、ワタシたちのチームは負けてばかりだった。今にして思えば、アレは企画がまずかったのである。ハチマキなんか取り合ってるから、果てしなく不毛なのだ。いっそのこと、男女対抗にしてパンティを取り合うくらいの大胆さがほしかった。ついでに、勝ったチームは負けたチームを好きにしていい、なんてルールが加われば、最高である。こりゃあ、燃えまっせ！

ところが、このゲームを本気で生徒にやらせた学校が、ここにある。名門ポッキー学園。キミは、そこの生徒になって女子のパンティを取りまくるのだ。シアワセ

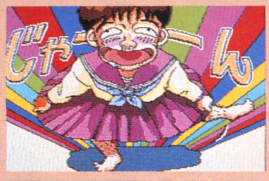
美少女たちのパンティ、いただき！



◀床に押しつけられた胸に、ドキリ！

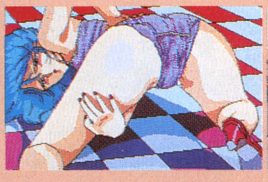


▲ああっ！キミたち、なんて大胆な行為を……。キモチよさそーだなっ

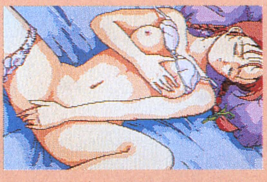


▶なんだなんだ、オメー、見苦しいから消えろ

▲校長先生までコレなんだから、まったくドコが名門なんだか……



▲豊満なヒップを突き出して……いやあ、若さってスバラシーなあ



▲こらこら、ひとりでナニをやっているの。ワタシにまかせなさい

▲さゆり先生はオトナの魅力。うーむ、色っぽいではないか！

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦のオナニー放談

初心者はまずP264を参照せよ　禁　**高段者しか読むべからず**

こきぞめや　晴着のギャルの腰つきを思いて放つ　元日の朝　── 撃彦

フォーッフォッフォッフォッ、新年そうそういきなり芸術をブチかましてみた吊端である。1年に1度こっきりの正月、吊端もこんなときぐらいせんずりの手を止め、初もうでにでも行こうと思ったのだが、あまりの寒さに挫折してしまった。ふとんの中でゴロゴロとしていたところ、ふと晴着のギャルが頭に浮かび、イチモツがムクムクと起き始めてきた。こうして吊端はまたいつものように、ふとんの中でせんずりをこいた。こいたのちこれが本年のこきぞめかと、しみじみと感慨にふける。年まわりは変われども、人間の性は変わらぬということを、つくづくと思い知らされる元日の朝であることよなあ……。とまあ、簡単に説明してしまえば、芸術的な一句なのである。元日に初もうでに行って、晴着ギャルを見てイッパツ、などという単純な解釈を思いうかべた読者は、まだまだ人生の修業が足りぬぞよ、フォーッフォッフォッフォッ！

◀瀧口裕美「おんな7人寝物語」（現映社）

そんなわけで今年の吊端は、諸君からのせんずりネタ芸術を募集する。採用者には吊端直筆の「JOT芸術部門認定証」をさしあげるぞ。さあ諸君、この写真をながめつつ芸術をせよ！

せんずりは芸術だああっ!!　ということで、今年もヨロシク♡

▶水島純「セーラー服におい」（惑星共同体）

◀加納妖子「ポッキー☆」（アリス・シャパン）

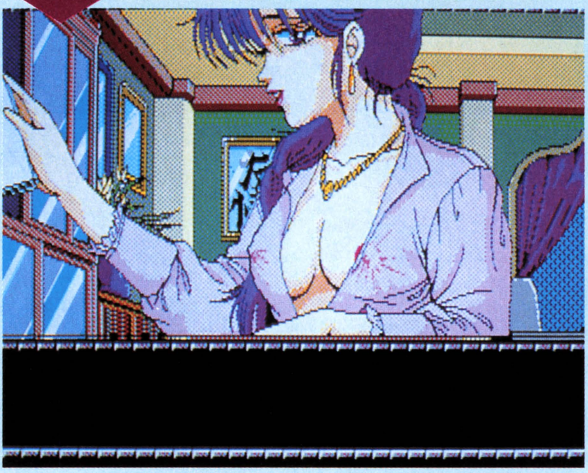
●とらわれペンギン／PC8801SRシリーズ／辰巳出版／03-208-8701／2800円●ポッキー／PC98、88SRシリーズ／7800円／MSX2／6800円／ポニーテール・ソフト／0722-85-2060

大日本H大賞 1988

Hソフト部門

上位3本は、なんといってもグラフィックの良さが共通。どうやら、とにかくヤレるゲームから、美少女（でスケベ）とヤリまくるゲームへと、好みが変わりつつあるようだゾ。個人的には『かわいさとみ』の7位残念。

1位 LIPSTICK ADV.



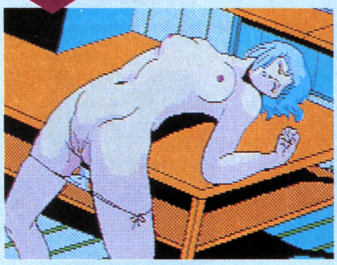
圧倒的なグラフィックの美しさ。女のコが美少女ぞろい。しかもゲーム内容は『HOW TO WIN』でやりたいぐらいに、しっかりとおもしろくできている。

というわけで、とーぜんの助動詞Shouldがついて、一等賞に輝いたのダ。

ゲームの最後には、美人とヤリまくる〈ごほうび〉もついて、これで6800円は、安い!! パチパチパチ。おめでとうございまーす♡

フェアリーテール／PC98、88SRシリーズ

2位 番外Ⅱ・天使たちの午後Ⅱ



惜しい！ ということで、2年連続1位を逃した『天午後』シリーズ。しかし、2位につけたのはさすが!!

JUST／PC98、88、MSX2／7800円

3位 アップルクラブ1

ゲームは古典的タイプながら、別売ソフトで女のコが増やせるのがウレシかった。ハマり度も高いゾ!!

フェアリーテール PC88SR/3800円

4位・美少女写真館Ⅲ（HARD）、5位・私立探偵マックス（AGUMIX）、6位・トワイライトゾーン・パート2（グレイト）、7位かわいさとみのなかよくしてね（宇宙企画）
8位・ソープランドストーリー（HARD）、9位・GENJI（ホット・ビイ）でした!!

美しくスケベにHゲームは進化する

とにかく女のコが美しく、そしてイヤらしい。この3つのソフトで、全国の青少年がいったい何本抜いたことだろう。キミらの下半身が、Hソフトをここまで洗練させたのだ！

新年そうそうの果報者め!! 当選者発表

ごとーせーん!! パンパカパーン!! 新年そうそうのオメデタ男は、秋田県の佐々木靖だ。そのほか、計15名に、ごーかHプレゼントを送る！ えやーえがったえがった。賞品は、Hソフト、H·C、生写真のどれかだゾ!!

受賞作決定!!

うぉぉーっ。H大賞、決定だ！　今回は、何つってもHギャル部門の大番狂わせが、目玉だが、いっぽうでHソフト部門の本格AVG指向もジワジワ広がる気配を感じるぞ!!　H・C部門では、目立った変動はない。

H・C部門

いやはやなんともはやのH・Cの1年であった。ダークホース的「マーメイド〜」にすっぱぬかれたという以外は、例年どおりであった。あいかわらず強い戯遊群、もりや、森林、森山という、まあやっぱりね、であった。

1位 マーメイドジャンクション
唯登詩樹・白夜書房

京都で趣味的に創作活動を続ける才人・唯登詩樹。この本、一冊で頂点を極めてしまった。完成度の高い作家とイキなキャラが人気を集めた。「福袋3」に独占インタビューが載ってるよ。

2位 いつみセンセーション③
戯遊群・白夜書房

10年間は最前線で活躍して欲しい戯遊群。おなじみ「いつみ〜」で手がたく、2位。89年は某週刊誌の連載決定との㊙情報もアリ。

3位 ぱじゃまパーティー
もりやねこ・白夜書房

今や実力派の部類に入るもりやねこの88年度代表作。先月号Hアドベンチャーのラストシーンのきらびやかさも忘れがたかったね。

4位・隷嬢物語(大洋図書)、同・あとは寝るだけ(フランス書院)、6位・ドッキン美奈子先生③(白夜書房)、同・ハートビート(白夜書房)、同・放課後はエンドレス(白夜書房)

Hギャル部門

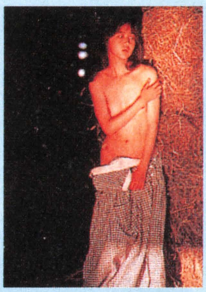
「おかしい！　ゼーッタイにおかしい。なんで松本まりなが7位なの？　え？」とゆー、㊙の個人的好みをハネのけて、見事！　香取歩美ちゃんが1等賞。時代は変わりつつあるのだ。健康ピチピチ娘の時代なのだあ!!

1位 香取歩美チャン

おめでとーございますっ！　しかし吊端も、まさかかわいをさすのが香取歩美とは、正直言ってぶっとんだ。何でも教えてくれそーなお姉さん、のフンイキがウケたのだろか。

2位 かわいさとみ

本命破れる！　でもいーじゃんよ、2位だもん。さすがよ。



3位 山崎かおり

1位を争える逸材であったが、ツメが甘かったようだ。

4位・斎藤　唯、5位・広田まみ、6位・藤沢まりの、7位・松本まりな、同・豊丸、9位・渡辺　翼、10位・日向まこ

急告!!「福袋3」スグカエ!!

富士見書房からでる「福袋3」で、クタクタの万田万作である。いやー、不調と思ったHC界も、いざフタを開けてみると結局、300冊発行と、86、87年と同数なのであった。ブームというよりも、ジャンルとして定着してしまったものと万田はみた。89年こそ、さらなる大展開を望むわい。

総評を語る、吊端撃彦!!

本命かわい、対抗山崎、大穴豊丸という予想を、コロッとひっくり返しての香取歩美ブッチギリ1位。顔、身体ともに一番バランスがとれているとは思ったが、それほどアマ諸君に支持されるとは。逆に、プロの評価が高い斉藤唯は意外と票が伸びず。大穴の豊丸はホントに単なる大穴だった。

エキサイト麻雀
EXCITE

お姉さん組

4つある個性的な麻雀のなかで、みんなが一番真剣になってやるだろう“服脱がせ麻雀”こと「エキサイト麻雀・お姉さん組」。各人のデータと秘密の暗号のお遊びをどーんと大公開だ！

裸を見るまでにはこんな道のりが……

小沢美樹

くつ→シャツ半分→シャツ全部→ジーンズ→ソックス→Tシャツ半分→Tシャツ全部（胸を手で隠している）→胸の手をどける→パンティ＜裸（パスワード）を見るまでには9回勝つ必要がある＞

トレイシィ

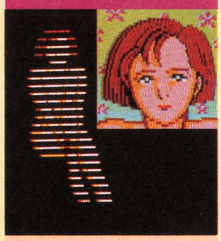
クツ（左足）→クツ（右足）→シャツ→ズボン→ブラジャー→足をくずす→パンティ ＜7＞

※はじめはなかなか脱がないものの、あまり服を着ていないので脱がせやすい女の子だ！

藤岡晶子

ジャケット→ほほえむ→シャツをゆるめる→クツ→ズボン→ブラジャーをはずして手で隠す→手をどけて足をひらく→パンティを脱いで足をとじる→足をひらく。 ＜9＞

中村陽子



ヨコ型のブラインド。横に引かれた黒い線で隠されており、1回勝つごとに少しずつ黒い線が細くなっていく。最後は足をひらく。「ブラインド」という開発ネームで呼ばれていた。 ＜7＞

木内朋子

はじめは顔しか見えないが、麻雀に勝つごとに少しずつ肩ロ→胸……と上から順番に見えるようになっていく。「オフロ」という開発ネームで呼ばれていた。 ＜6＞

※一番楽に見れる！

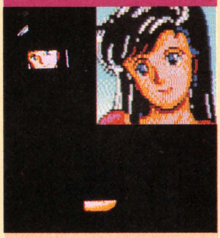
井上かずみ

レッグウォーマー→トレーナー→レオタード（肩まで）→レオタード（全部）→ソックス→ストッキング→ブラジャー（手で隠す）→手をどかす→パンティ（手で隠す）→手をどける ＜10＞

星野真理子

タテ型のブラインド。タテに引かれた黒い線で隠されており、1回勝つごとに少しずつ黒い線が細くなっていく。最後は足をひらく。「オリ」という開発ネームで呼ばれていた。 ＜7＞

広瀬ゆみ



四角いブロックが4つぐらい上から落ちてくるが、そのブロック内だけ女の子が見える。勝つたびにブロックの数が増えていき、最後は足をひらく。「雨」という開発ネームで呼ばれていた。 ＜6＞

五十嵐夏美お嬢様♡

クツ→ジャケット→ベスト→ブラウス→スカート→ブラジャー（手で隠す）→ストッキング→パンティ（途中まで）→パンティ（全部） ＜9＞

※みんなに代わって対戦してくれた夏美お嬢様の登場だ。彼女と闘うには8人の女の子（本当は7人）に勝つ必要があるゾ！

●デービーソフト／☎011-251-7462／PC98、88、X68000、X1、MSX$_2$／7800円

「秘密の暗号」おもしろクイズ

夏美お嬢様とシークレットギャルを呼び出すには「秘密の暗号」（パスワードのことね）を打ち込む必要があるってのはみんなも知っているとおり。でも、それ以外にも、ある特定の単語を打ち込んでやれば、夏美お嬢様がリアクションしてくれるんだ。それをクイズ形式で紹介しよう。解答はこのページの一番下にあるゾ。

あなたには全部の答えが分かるかな

Q1：対応するものを結ぼう！

Ⓐひがし・	・㋐なにいっているのよ
Ⓑにし・	・㋑アホはあなたじゃないの
Ⓒみなみ・	・㋒明るい光が見えます
Ⓓきた・	・㋓町があります
Ⓔあほ・	・㋔そちらへは、進めません
Ⓕばか・	・㋕顔には自信があったのに
Ⓖぶす・	・㋖行き止まりです

Q2：次の反応はどんなことばを入れた時のものでしょう？

1「イヤン！なにするのよ」

Ⓐぬがす　Ⓑしらべる　Ⓒ××する

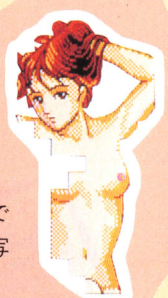
2「いい会社なんだけどねえ……」

Ⓐでいびいそふと　Ⓑでぇびぃそふと

Ⓒこんぷてぃーく

イヤーン、そんなに見つめないでくださーい！　みんなすけべネ！

おおーっと、これは何だ!?

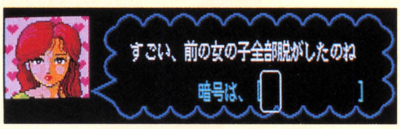


これは、前作を解いた人にしか見ることのできないシークレットギャル、高岡瞳ちゃんの写真ではないか！　くわしくは、電話でね！

トップシークレットテレフォン

03-221-9988

瞳ちゃんのパスワードを大公開!



左の写真はシークレットギャルの高岡瞳ちゃんを呼び出すパスワードを打ち込んだところ。見てもらえば分かるように、前作に登場した女の子７人を全員倒さないと教えてもらえないものなんだ。当然、このパスワードは前作を持っていない人には絶対にわからないものなんだけれど……今回は特別にこっそりと教えちゃおう！　これで10人の女の子の裸が……デヘヘっ！　そのほかにも敵の強さを変えちゃうという隠しコマンド情報も教えちゃうゾ。興味を持った人は TEL してちょーだい！

小林貴樹・21歳。デービーソフト技術本部ゲームデザイナー兼プログラマー。〝色もの〟で売るデザイナー。デービーを〝色もの〟会社として大きくしようと一念発起中。H本ちょーだいね。（あげないよ㊞）

第１回	1／7→1／17
第２回	1／18→1／27
第３回	1／28→2／6
お休み	2／7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

答え：〈Q１〉Ⓐ―㋓、Ⓑ―㋖、Ⓒ―㋒、Ⓓ―㋔、Ⓔ―㋑、Ⓕ―㋐、Ⓖ―㋕　〈Q２〉1―Ⓑ、2―Ⓑ

堂々発売!!

売り切れてほしい

ちょっとエッチな 福袋（ふくぶくろ） 第3集

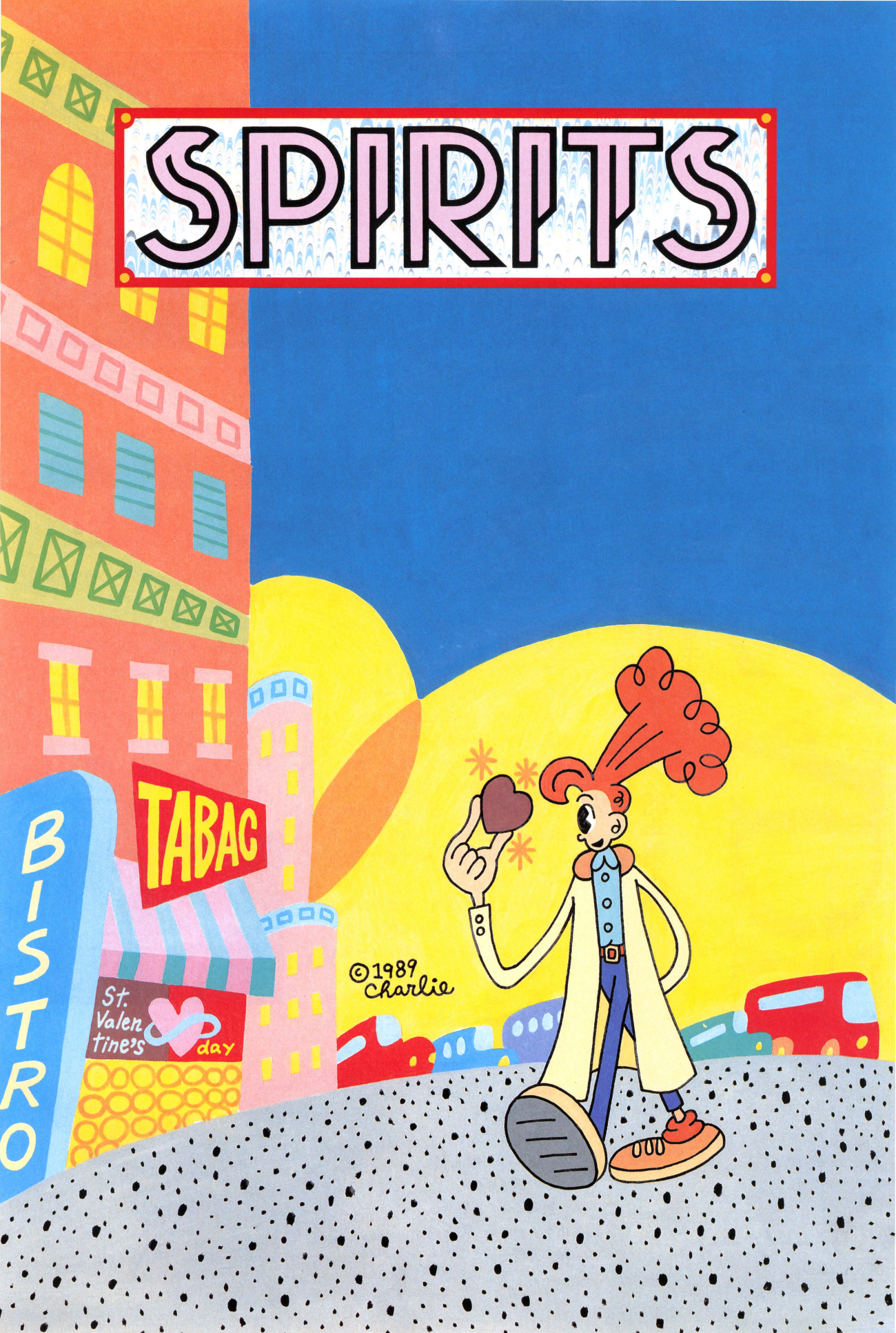
コンプティーク編集部 編

キミの××（チョメチョメ）も大ヨロコビ!!

完売こそう

「福袋買ったか?」「福袋見たか」——きっと去年の暮れ、そして正月はこの言葉が友達同志の挨拶となったことでしょう！　えっ、君は買ってない!?　何、ソレ!?　エッチに不真面目な者は、エッチに苦労するんだぞ!!（何のこっちゃ）ということで、今年の『ちょっとエッチな福袋』は、今までの2冊に比べ、最高のでき。ゲームソフト、コミック、アニメ、小説のエッチもの大紹介は当り前!!　あの団鬼六先生と「帝都物語」の実相寺昭雄監督とのH対談はあるし、袋トジは超過激H写真が満載なのだ。

富士見書房刊


SPIRITS
TABAC
BISTRO
St. Valen tine's day
©1989 Charlie

ARCADE

新年おめでとーございまーすだ！
アクションゲームでキマリ!!

'89年第1弾は

アーケード

CPシステム
第3弾!!

『コミックコンプ』でおなじみの『ストライダー飛竜』が、ついにゲーセンに登場だ！　コミック&ゲームのマルチプロジェクト、ここに完成！　こいつあスゲエぜっっ!!

戦闘諜報プロフェッショナル

「ストライダーズ」参上!

『コミックコンプ』で連載していたあの『ストライダー飛竜』も、めでたく完結。来春には単行本が出るので、みなさん、チェックよろしくネ（そりゃもうコンプティークの兄弟誌ですもん、宣伝しないわけないでしょーが!!）。

さてＡＭショーでも出展されたこの製品、そんじょそこらのアクションゲームとはワケがちがう。跳ぶ、斬る、はい上がる、滑りこむ、駆ける……などのあらゆるアクションを取り入れた画期的&躍動的なゲームなのだ。ＣＰシステムのスゴさを改めて感ぜずにはいられないぞ。

時代はA.D. 2048年。全世界は謎の帝王グランドマスターの支配下にあった。ヤツは「第３の月の都」から来たという。

この「グランドマスター」を消す使命を授かったひとりの男が、ロシア帝都へと潜入した。光剣・“サイファー”を操り、天地を駆けるこの男の名は「飛竜」。そして彼の所属する“ストライダーズ”は、戦闘諜報活動の精鋭部隊だ。

飛竜は行く。野を、山を、駆ける。敵を、敵の要塞をことごとく滅ぼし、グランドマスターの待つ「第３の月の都」へと向かうのだ。

５つのステージが目まぐるしく展開し、個性あふれる敵が飛竜を待ちうける。一定時間内に彼は任務を遂行しなくてはならない。また、３回ダメージを受けると、アウトだ（アイテムによりダメージ数は変化）。

敵をやっつける痛快さと華麗なアクションがぞんぶんに楽しめるぞ!!

主人公

▲背中にはカマ。腰には“サイファー”。敵を一刀両断する強力な武器なのだ

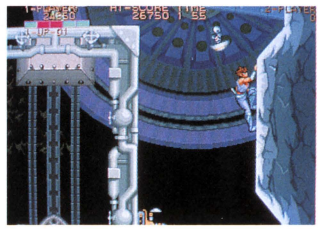
©CAPCOM

これが飛竜のスーパーアクション

駆けおりる

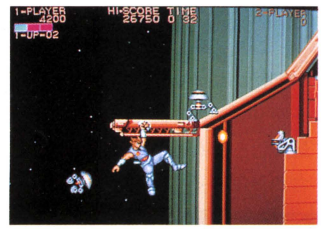
▲斜面を猛ダッシュ！　加速がついて、どんどん速くなる

よじ登る



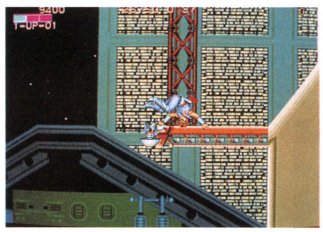
▲たちはだかる壁は登れ！　降りることもできるぞ

ぶら下がる



▲このような場面では、片手でこんな具合。このくらいは軽いもんで……

逆上がり!?



▲ぶら下がった状態からひょいとレバーを上に入れると、このとおり

ていっ！　宙返り

▲ジャンプから空中で回転！　そしてこのあとは……

▲スタッと着地。動いているのを見せられないのが残念！

衝撃ステージの紹介!

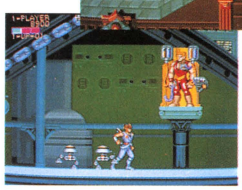
5つのステージで鮮烈な背景が展開する。
飛竜が舞う！　敵キャラが襲いかかるッ！

1 STAGE ロシア帝都

ハンググライダーで夜の帝都にさっそうと登場。すぐ兵士たちが襲いかかってくるので、「ていていっ」とけちらして進んでいこう。壁をよじ登っていくところでは、横に砲台が待ち構えているので、てぎわよく破壊しながら行くべし。

しばらく進むと『ストリートファイター』のジョーみたいな中ボスが出てくるが、たいして強くない。ただし、やっつけたあとで炎が床に広がるので、ダメージをくらわないよう、速攻で脱出しよう。敵の乗っていた台を足場にして、ジャンプだ。

▼いかにもロシア軍。右はすでに斬り刻まれたあわれなヤツ

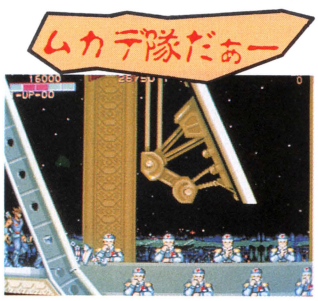


◀「ふん、来おったか」とばかりに待っているヤツ

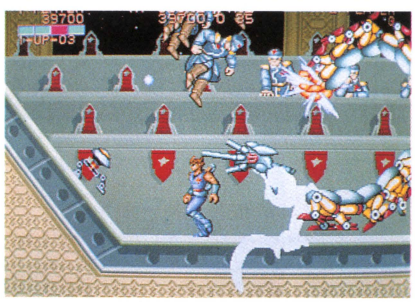
そこからさらに右の行き止まりまで進め。すぐ左側のドームを破壊して侵入すると、反射レーザー砲のお出ましだ。ドーム内を反射しながら襲ってくるレーザーをうまくかわし、中央の砲台を破壊せよ！

▲反射レーザーに注意して、中央の砲台を破壊せよ！

破壊に成功したら、こんどは下へ。大勢で出迎えたのは、な、なんと！（写真を見てね）

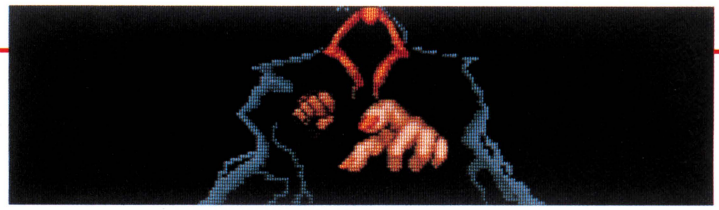


▲おっ、なんだこいつらは？　リ○ルート審議委員会でないことは確かだ



▲このあと、つぎからつぎへと合体して、巨大ムカデメカに。吉岡くんという名前でないことだけは確かだ

つづく



2 シベリア STAGE

帝都のつぎの面は、いてつく寒さのシベリア。雪原から工場風のシーンを経て、一気に空中へ。目まぐるしく舞台が展開する。

◀メカゴジラならぬメカゴリラ。やっつけたらすぐ逃げないと！

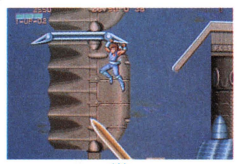
雪原ではオオカミがライバルだ。飛びかかってくる前にむかえ撃とう。

建物内に入るとメカコング（？）が“のそーっ”と襲ってくる。こいつはやっつけた後の爆炎がクセモノ。倒したらすぐ上へ登ってしまわないと、ダメージをくらってしまう。途中の大小の砲台にも気をつけよう。

ヘリを乗り継ぐシーンでは、うまく爆弾を避けなきゃなんない。そこから中型シップに移り、チャイナ３人娘と操縦士を倒せば、この面は終了だ。

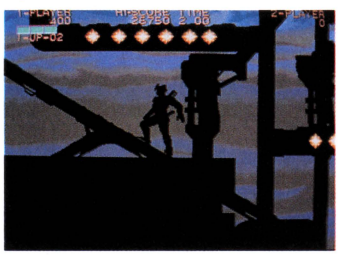
そして舞台は空へ

◀バラシュート爆弾が手ゴワイ！

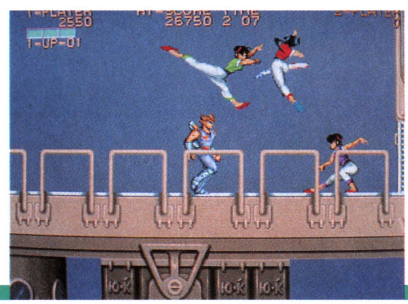


◀落ちないよう気をつけつつ上をめざせ

▲木にからまると痛そ。でも、だいじょうぶ



▲停電ではありません。フラッシュ中



◀「オレは女は殴らん主義だ。しかし、ふりかかる火の粉は……」

3 空中戦艦バルログ STAGE

シベリアから３ステへ。「きさまらにそんな玩具は必要ない」と言う飛竜のセリフがシブイのだ。

デッキから戦艦内に侵入し、リフト状のシカケを渡って内部へ進もう。

回転！ 強力！

▲接近するしかない敵だ。とにかく撃ちまくれ！

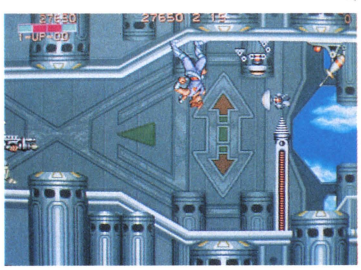
奥へ進むと、重力が天地逆になっているポイントに出くわす。ここでは自分も敵も、すべてサカサマだ。上へ落ちる（？）と、ミスになっちゃうゾ。

ボスキャラは少々手ごわく、接近すると飛竜を浮遊させ、空中でぶん回す。この間に連射連射！

このあと外へ出て、海賊の乗ったヘリを乗っ取って脱出だ。

▲船長を倒し、ヘリで脱出して終了！

▲デッキから内部へ突入だ!!

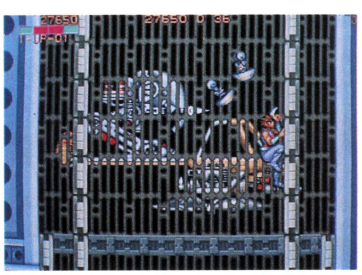


▲うわさのサカサ面。天井にはりついてる!?

▲「どうした、オレに惚れたのか？ひと晩だけならつき合っていいぜ」

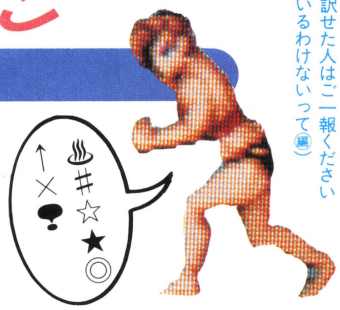
▲「あたし貧乏あるよ。おごりならよろしある」

▲「ＯＫ。じゃあホテルはあそこにしよう」（編ウソを書くなっ!!）



▲早く登らないと、壁につぶされるぞ!!

4 STAGE アマゾン



◀訳せた人はご一報ください（いるわけないって編）

ここまでくれば最終面まであともうふた息。密林を飛竜が駆けぬけるアマゾン面は、気合いをためこんで、いざ出陣！　だって、いきなり急斜面からスタートする。ヨーイドンと同時に、飛竜のうしろから毒キノコが彼を追うようにして生えてくる。走って逃げきるしかないんだな、これが！

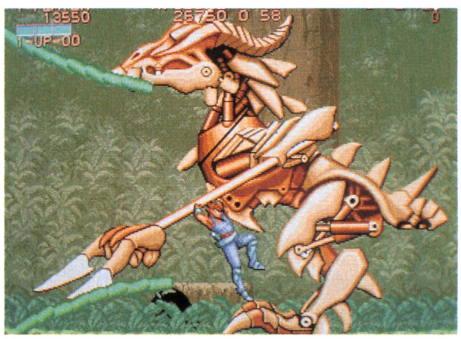
ここを抜けたと思ったら、つぎは崩れるガケ！　斜面で加速しておけば駆けあがれるぞ。

さて、ここからがこの面の本番。飛竜が乗ると“しなる”緑の枝（葉？）を、飛び移っていかなきゃなんない。と、そこへ現れる原住民のねーちゃん！　ブーメランは投げる、ターザンよろしくツルにつかまって襲ってくる、意味不明のおたけびをあげる、などなど驚異の世界が展開し、後半はもう、恐竜大行進ってやつ。なんたってあんた、飛竜に恐竜じゃあ、もうトリップ気分!?

▲げげっ、足場が崩れるっ!!　このまま下に落ちるとピラニアにじゃれつかれ、アウト!!

▲気分は「原始少年リュウ」の世界（……ま、知ってる人は知ってる。オレ、古いなあ……）

▲左の緑色の部分は葉？　枝？　それともツル？



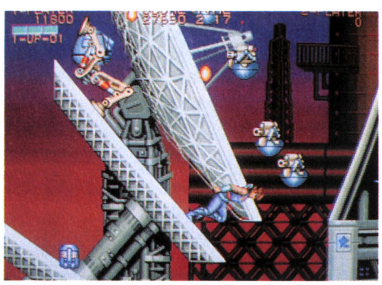
▲骨かと思ってよく見たら——じつはメカだったりするボス

5 STAGE 第3の月の都 ザ・サードムーン

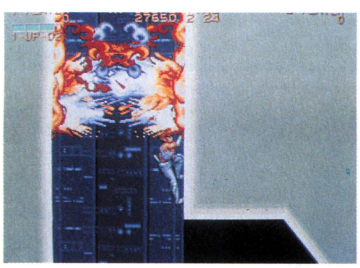
いよいよ最終面。敵の本拠地へと突入だ。

嵐のように敵と敵弾が飛びかい、天地が入れかわって、どこへ行って何をしたらいいのか、わかんない面。敵のポイントをおさえて、タイムに気をつけて進むのだ。

なおこれをクリアすると、超過激な最終面が待っておるぞ……！

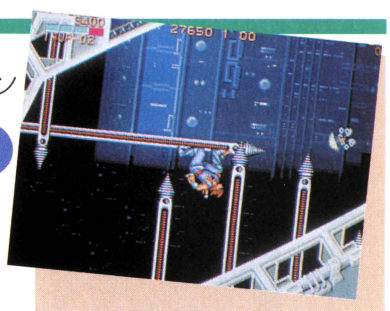


▲巨大なアンテナ。衛星放送とは無関係だが……



▲爆炎が襲ってくるぞお!!　のんびり壁につかまってる場合じゃないだろっ!!

▲時間いっぱい、はっけよい！（あれ？）



▲ドリルにグサリとやられないように

拓の第一印象

コンセプトが斬新で、よく練ってある作品だ。マップ連載にありがちな単調さがなく、1ステージのなかでも、目まぐるしくシーンが変わり、プレイヤーを飽きさせない。キャラのアクションも奇抜でおもしろい。

ただ、難度はまあまあだが、マップ上で「どこに行けばいいかわからない」こともあり得る。

待たせたな ファンの諸君

ロボコップ

ROBOCOP

劇場じゃ満員御礼、ビデオも爆発的人気！ その〝彼〟がついにアーケードにも!!

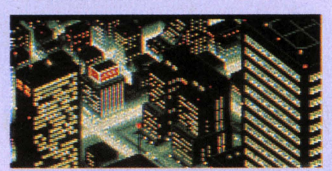
STORY OF ROBOCOP

舞台は近未来のデトロイト。治安が乱れ、犯罪がはびこっている。

赴任してきたマーフィは、マフィアのアジトに相棒のアンと潜入。しかし、彼は捕えられ、ハチの巣にされてしまったのだ。

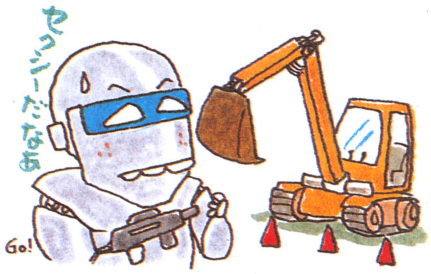
オムニ社のプロジェクトによって彼は“ロボコップ”として復活した。治安を守り、市民を守るために行動する“メカ”となったのである。彼は人の命令で動いた。

そしてみずからの意思をよみがえらせたとき、彼の真の悪への追及と復讐が始まった……!!



▶「ロボコップ誕生!」を生けるオープニングデモのカット。実際のゲームでは速すぎて、イマイチじっくり見られない

市民を守ることがキミの使命だ



「出っ・たあああああっ！」

という感じの、かっちょえーデモ！ 映画やビデオを見た人なら、涙もんの感動じゃないすか！ 見てない人は、いますぐビデオ屋に行きなさい。

と、いうことで、ＡＭショーでの人気も高かった『ロボコップ』の登場だ。アメリカ先行ロケ＆日本での発売は年明けだったので、早くやりてーよー、サノバビイイッチ、ガッディィィム、オーマイガーッ、とかいう叫びがあちこちであがっていた（かどうかは知らない）が、お待たせしました、ついにプレイできるのだ。

ロボコップの使命は、街の治安を守ることと、市民を守ること。犯罪都市デトロイトに住みついたマフィアだの、テロリストだの、悪人たちを得意のガンさばきでやっつけちゃうのだ。近くの敵はパンチでぶっ飛ばせ。つおい！

あっ、善良な市民が捕まっている！

これは助けなくては——まちがっても撃ってはイケナイ!!（撃つとペナルティでダメージが加わる）

武器やアイテム（ちゃんとベビーフードの形をしている）は、箱をパンチで破壊して取るのだ。

では、現場に急行せよ!!

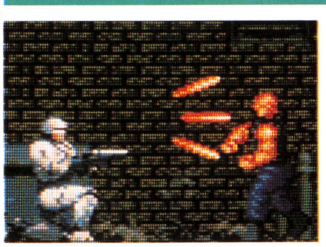
パンチ

◀近くの敵や障害物は「ドスッ」とこの一発!

ショット

◀一面の途中から銃を抜く。敵はこいつで倒すのが基本

3WAY



◀アイテムによって一定弾数が撃てる。連射はできない

コブラ砲

◀敵を倒して奪う。そのパワーは使って快感のひと言

Licensed from Ocean Software Limited ©1987 Orion Pictures Corporation All Rights Reserved ©1988 DATA EAST CORP

悪いヤツは倒す！ それだけだ

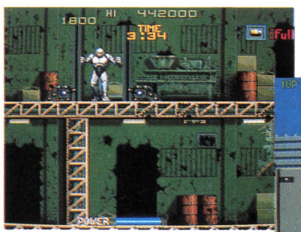
全７面のステージはオールドデトロイトの市街地から、スラム街→スクラップ工場→麻薬工場→オムニ社——と、映画の展開そのままま。悪役メカもボスとして登場する。

キミのオペレーションで、ロボコップをオムニ社まで誘導できるだろうか。うまくストーリーを完結させてほしい。

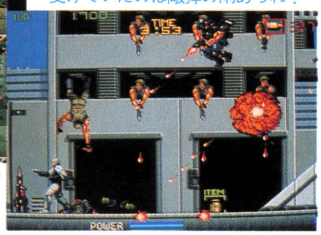
▲あっ、市民が人質に！　救出するのだーっ!!

▲ジェイソンがロボコップに襲いかかる。ピンチ！

▲上の敵をジャンピングでショット！　絵になってるなあ……



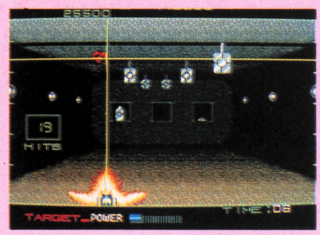
▲押しつぶされるものか！　とパワー全開、トラップをぶっ壊す！



▼オムニ社の前まで着いたが、待ち受けていたのは敵弾の雨あられ！

TEST YOUR SKILL!

ボーナス・ステージは射撃訓練だ。命中率によってパワーが回復するので、乱射はきんもつ。数多くパーフェクトに当てられるかがポイントだよ。

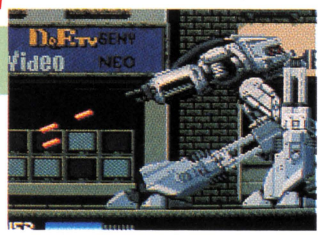


▲成績不良だと「ヘボコップ」!?

出やがったぜ！

オムニ社のライバルメカ!!

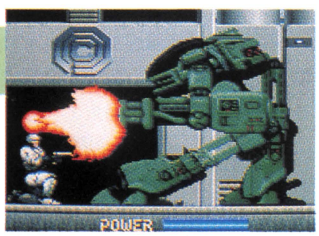
ED-209



もともとは治安を守るために開発されたロボット。だが、テスト段階でオムニ社の重役を殺害したことと、ロボコップが出現したため、オハライバコになった。ロボコップにとって宿命のライバルでもある。

目標を発見すると、破壊するまでしつこく狙ってくる。ゲームでは、１面のボスとして登場する。

ED-309



ＥＤ-209のバージョンアップ版……とでも言っておこう。それだけに攻撃能力は、209より強くなっている。ゲームでは５面のボスとして登場する。

このほか、さらに機能アップされた仲間がいるらしいが、その仕様は、オムニ社からは公表されていない。ただ、階段をおりられずに止まってしまうことは確かなようだ（？）。

ズバリ

ここを楽しみたい！

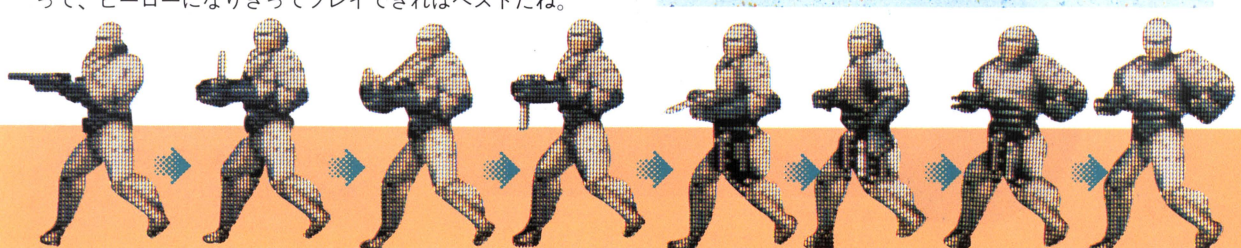
下の写真を見て「あっ！」と思った人は、映画をよ〜く見ていらっしゃる。そう、ロボコップは銃をおさめるとき、クルクルッと回すんですね。こんな細かいしぐさまでゲームに入っているなんて——こうした映画のウマ味がどこに隠されているか探しながらプレイするのが“通”。

また映画を知らない人は、勧善懲悪のテーマにドッカと乗って、ヒーローになりきってプレイできればベストだね。

拓の第一印象

ゲームそのものアイデアにおいては、とくに新しい部分はない。しかし、そのシンプルさが原作の長所でもあるのだから、ヘタにゴタゴタ飾る必要はなく、これで大成功じゃないかと思う。マニアよりむしろ一般ウケが期待できそう。

「あのロボコップが……！」という感じでどれだけのプレイヤーにアピールできるかがポイントでしょう。



イラスト／中野豪

ハイテク忍者『白怒火』見参! ハイスピードアクションだ!!

ビデオが先か、ゲームが先か……。まあそれはいいとして、さすらいのハイテク忍者「白怒火」の活躍、思うぞんぶん楽しんでくれい！

走れ白怒火! サキ姫を救うのじゃ

先月号の「ドラゴンジム」でも紹介したので、難しい説明はヌキにして、さっそくゲームの話に入ろう。

白怒火の目的は、敵城内にとらわれの身となったサキ姫を救出することだ。そして宿敵・雷鳴法師を倒さなくてはならない。

そんな白怒火の武器は、手裏剣と刀(忍者だからそりゃそうだ)。敵が接近すると自動的に刀を振るオートショットシステムだ。

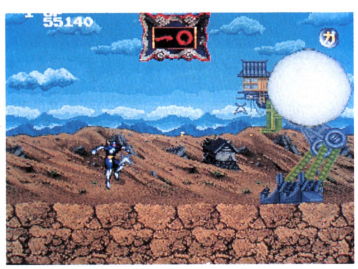
ゲームは12面構成で、それぞれの面に個性あふれる敵や背景が登場する。そこを駆け抜ける白怒火！　このスピード感がたまらないんだ。敵をなぎ倒し、行けっ、走れっ、急ぐのじゃあああ、てな感じでプレイしちゃえ。画面上部中央の“気合度計”が“〇〇”になるとゲームオーバー、気をつけなされ。

なお、ＧＭ集もサイトロンレーベルで発売になっているので、ゼヒ聴いてみてほしい（ＧＭコーナーを見てね)。

忍法とハイテクの交錯が新しい!!

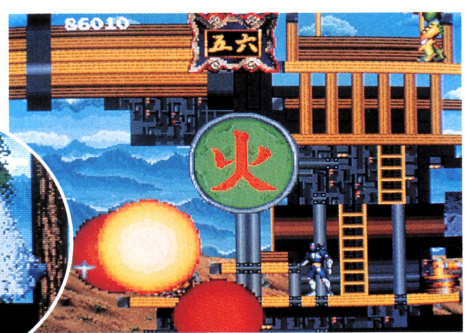
▲１面のボス「稲荷」。百足丸をしたがえて、ワープ攻撃をしてくる

▲高速エレベーターで上下移動だ



▲このメカ、映画にも出てきたね

▲４面のボスはこいつだ。核を中心に背景が90ずつ回転する



▲なんともアンティックなメカが、この作品の味なのだ。めざすは頂上。そのあとにボスが待っている

おぬしにこなせるかの？

力の源なのじゃ

アイテムはぜんぶで６種類。このうち序盤で登場するのは、写真の３種類(説明は下にある)。

このほかにはつぎのようなアイテムが出てくるぞ。

「祈」……一定時間無敵になる
「知」……誘導機能がつく
「怒」……強力な玉を発射する

●力の玉　ヒットポイントが回復するので、見つけたら必ず取ろう。

●技の玉　一定の弾数だけ、手裏剣が3WAYになる。

●砕の玉　画面上の敵を一掃してくれるツオ～イ味方なのだ。

拓の第一印象

●未来忍者

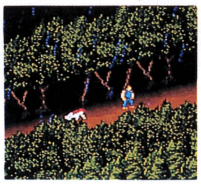
スピード感やエフェクトは超スバラシイものがあり、視覚効果はバツグン。ただ、構成はもう少し練れたんじゃないかと思う。

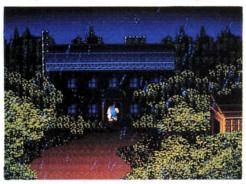
●スプラッターハウス

ホラームービーファンにとっては、こたえられない感覚だろう。しかし客層が偏ってしまうのが、難点かもしれない。

©1988 NAMCO LTD.

スプラッターハウス





この新感覚&恐怖体験を、キミはもう経験したか!?

凍りついたバナナでクギを打つように、背筋がコツコツと凍っていく感覚を、このゲームで味わってくれ。ひえっ、ひえっ……。

いらっしゃいませ、ホラーの園へ……

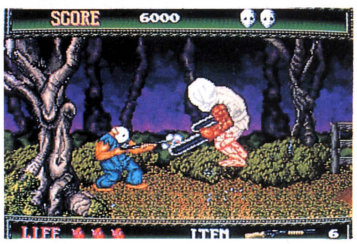
ゾンビがグチョグチョ。それをホッケーマスクをかぶった主人公が「すかぽーん」とクリーンヒットする。床や壁に張りつくゾンビの残骸——この感覚が、いまゲーセンを騒がせていたりするワケだ。

呪われた館に恋人ジェニファーと迷いこみ、はぐれてしまったリック。仮面の精の助けを借りて、館から脱出するために戦いが始まった。さあ、豪快なアクションで怪物を倒せ!!

なお、このゲームをプレイしてコワイ夢を見ても、責任は負いませんので、あしからず。

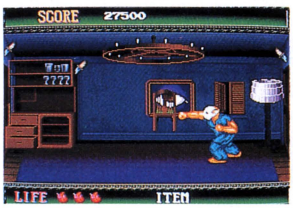
ナーイス バッティング!!

ピギーマン



▲3面のボスがこいつなのだ。ショットガンはここで使うと効果的……というか楽

ポルターガイスト



▲2面のボス。イス、ナイフ、壁の絵、この順で襲ってくるぞ

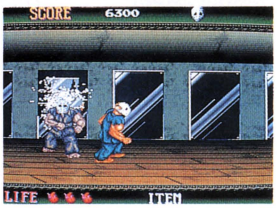
グチョグチョ怪物

▲なにこれ？　ヒルの怪物ですか？　食いつかれたら、レバガチャで対処

魔の手!?

▲3面の前半の、水たまりみたいなヤツの正体。このあと「おしおき面」へ!?

ニセリック



▲鏡の向こうの自分が、いきなり襲ってくる。どこからくるか皆目不明

PLAYER'S SPIRIT

お便りほしいよー！　のスペース

レトロゲーム昔話

今月はＢＢＳネットでの話題を紹介しましょ。

●「バシシマーカーあります？」

なんのことだかさっぱりわかんないみなさんのために説明すると、これは『リブルラブル』（ナムコ・1983年）の販促用アイテム。画面上の６つの宝箱の位置を忘れないように……ってんで、トプカプ（妖精）の絵の描かれたコイン大の紙のアイテムを置いて、印をつけたんだね。しまいにゃ手アカでまっ黒になっちゃって……（わたし、まだ持ってるぜ。かなり使い込んだやつ）。

ほかには『バシシブック』なんて豆本もあったりしたのだ。これを持っていたら、大イバリだな……。

【こりずにお便り募集中】

あいかわらずお便りに飢えてるヨ。うしろの住所に「アーケード・スピリット」係まで、愛の手を!!

イラストコーナー

▲東京都　岩尾淳
ＡＢⅡからはや１年……

▲神奈川県　SATAN坂貴紀
お、これは意表ネタ

©1988 NAMCO LTD.

X68000

新作充実でますます元気なロッパーコーナー。
ちがいのわかるヤツしか相手にしないぜ!!

J.B.の捜査がさえる！
マーダークラブDX

写真のようなすっごいリアル画面をひっさげた『殺人倶楽部』のロッパー版がついに登場。

●リバーヒルソフト☎092-771-3217／7800円

FILE-A
9日、AM8：05　車中より男性の死体を発見

X月9日、リバティタウンのハウリントンカレッジ通用門そばの駐車場で、車中より男性死体が発見された。被害者はビル・ロビンズ、34歳。ロビンズ商会の社長だ。死因は、背後からうけた鋭利な刃物による数カ所の刺傷による出血多量。

殺人事件だけあって殺伐（さっぱつ）としたスタートだけど、われらがヒーローの名刑事 J.B. ハロルド（つまりキミね）は殺人課勤務だからしかたない。さあ捜査開始。マウスを動かし街にとびだそう。

▲サイレンが鳴りだすオープニング

▲署のカウンターから捜査スタート

捜査の基本は足をつかった聞きこみ

捜査方法はとっても簡単。移動はマウスを使って、関係者の建物までカーソルを動かし、クリックするだけ。これでその場所に行ける。あとはメニューにしたがって中に入り、関係者と話しをすればいいだけだ。本人について、関係者について、情報について——聞けることはいくつもある。こうして情報を集めては整理して、ウソをついているあやしいヤツを探すんだ。

▲パステルカラーのリバティタウン・マップ

▲聞きたいことをメニューから選びだす

リバティタウンで錯綜する人間関係

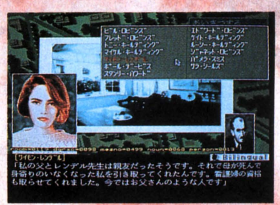
エドワード・ロビンズ

ロビンズ商会会長。被害者の父親でもある。事件当日は23時ごろ帰宅した。

ケイト・ホールディング

被害者の妹。ダンナは家族会社ＨＨカンパニーの専務のマイケル。うーん美人だなあ。

スージー・マクナリー



医師サイモン・レンデルが経営する病院にいる美人看護婦。レンデル家に下宿してる。

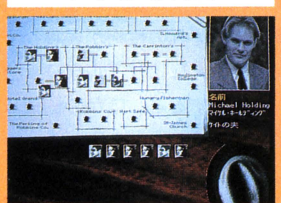
カストニー・ブラウン

聖ノース教会の温和な牧師。事件の夜、裏の墓地で「ひとの声と車の音を聞いた」そうだ。

FILE-B

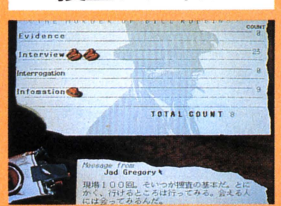
人間関係図のカッコよさに注目！

人間関係図



▲関係者は30人以上。関係図をじょうずに使わないと頭のなかが大混乱

捜査ファイル



▲ファイルは上から、証拠、証言、取調べ、情報、の順になっている

いままでルールブックといっしょに入っていた人間関係図がロッパー版にはついていない。これは「どうしたのか」と思っていたら、うれしいことにゲームのなかに取りこまれていた。

捜査中に出会った人物のミニ顔写真を、関係図にパカンパカンとはめていくから、見ためがキレイだしカッコいいんだ。もうひとつ、進行状況を知らせる捜査ファイルだって、ノートの切れはしみたいだが感じは悪くない。この2つを見ていれば、地味な捜査も苦にならないで進みそうだ。

FILE-C

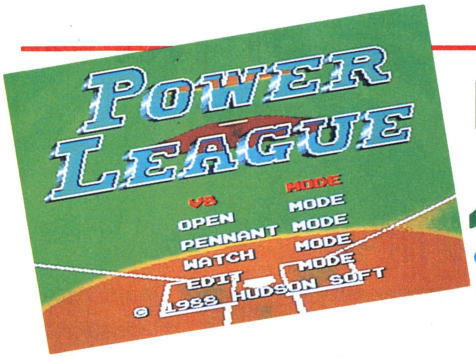
バイリンガル機能で教育ソフトに大変身

▲すみからすみまで英語オンリー。でもこんなカワイコなら、もっと話したい!?

▲最初は英語、つぎは日本語というように、交互に表示することだってできるんだ。

ロッパー版のみの機能でとくに注目したいのは、画面にでてくる表示をすべて英語に変えてしまうバイリンガルモードだ。ついにソフトも国際化時代――というわけでもないが、モードを切り換えれば輸出ソフトとしても通用しそうだ。

それにこんな機能があれば試験中にハマっていても「英語の勉強」とかいって親をごまかすこともできそうだね。



開幕まではこれでガマン？

パワーリーグ

●ハドソン☎03-260-4622／7800円

待ってました！　かけ声もでてしまうロッパー初の野球ソフト

▲キャッチャーのヒップがちゃんと動くロッパー版

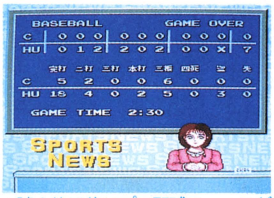
▲バント戦法も打撃のひとつ

▲3割打者の風格あるかまえ

▲アウトと言われ打者ボーゼン

なんと審判の声は懐かしの高橋名人

ＰＣエンジンで好評だった野球ソフト『パワーリーグ』が、そっくりそのままロッパーでも遊べるようになった。これを聞いて、「やっぱりロッパーを持っててよかった」と思ったひとは多いんじゃないかな。なんてたってパソコンには『ファミスタ』みたいなリアルタイム野球ゲームは、ほとんどでていない。あったとしても、なんかギクシャクした動きで、スピード感にかけていた。それらと比べれば、このデキは、天と地、太陽と月ぐらいのちがいがある。

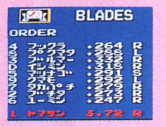


▲試合終了後にプロ野球ニュースが

長身キャラがバットをブンブン振りまわし、下手投げ投手のタマが内角をえぐっていく。これだけでもファンは大満足。でも、でも、これだけじゃない。「ストライク！」「アウト！」といった判定の声は、ハドソンの高橋名人の声が使われているんだ。もちろんデータは'88年度版。

チームを拝見

▲トンビ選手は引退したはず!?



▲アンダースローのヤマサンも引退

▲チャンスに強い新人カスヒゲ

▲アユミ、ポカダじゃこわくない!?

スーパーをつけたいほどの内容

三国志

●光栄☎044-61-6861／14800円

すでに発売された『信長の野望』に続く、光栄ソフトの第2弾。さてキミはどちらを選ぶ？

自分の順番を待たないハイスピード

とにかく速い。最初の領土が１国だけの劉備を選んでやってみたけど、待ち時間というのがなかった。あんまり速いから、プレス用（サンプル版のこと）にどこかを飛ばしているんじゃないか――疑ったくらいだ。おかげでプレイのテンポがよく、ポンポン進んでいく。ダレるということがない。

加えてこのグラフィックを見てくれ。陰影がついて表情が豊かになった武将の顔は、それぞれの性格が表われているようだ。こんなにリアルなロッパー版を１度体験すると、ほかの機種じゃ遊べなくなることうけあいだ。

▶地震などのイベントはプレイを盛りあげる要素のひとつ

▲レイアウトは同じ。でも見やすい気が…

▲各地方の解説もちゃんと用意されている

武将

あらあらしい猛将から思いにふける軍師まで、グラフィックがリアルになった。おかげでロッパー版では、いろんな表情の武将に会えるんだ。

▲曹操／天下を狙う希代の名将

▲諸葛亮／知力は天下一品

▲劉備／忠・義・信を尊ぶ男

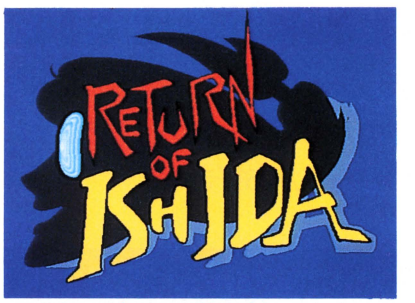
超新作だよーん

もっとスリリングに第2弾登場
ソフトでハードな物語II

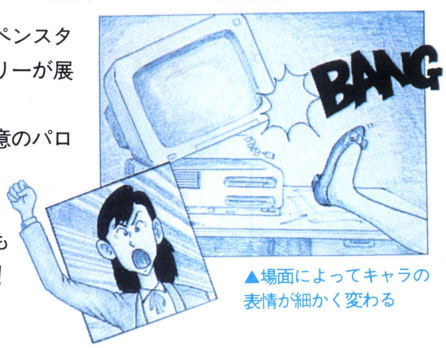
●システムサコム☎03-635-5145／7800円

ソフトハウスの赤裸々な日常を描いた業界ノリAVGの第2弾。こんどはベースにソフト制作の過程をおきながらも、ナゾの女性新入社員を登場させて、全体的にサスペンスタッチでストーリーが展開していく。

もちろん得意のパロディも『I』以上にどっさり。それを探すのも楽しみのうち！か・も・よ。



▲開発中のサブタイトル画面。出だしからパロディ



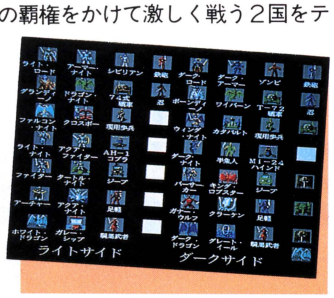
▲場面によってキャラの表情が細かく変わる

人気のファンタジーSLG
ヒストリーオブエルスリード

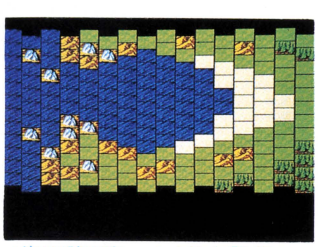
●メサイア(日本コンピュータシステム)☎03-486-6311／価格未定

「闇の術」を使うヴァルゼリアに対し「光の術」で立ち向かうエルスリード。ガイア大陸の覇権をかけて激しく戦う2国をテーマにしたファンタジーウォーゲーム。

ゲームは、エリアの奪いあいをするエルスリードモード、25のシナリオを連続してプレイしていくキャンペーンモード、好きなシナリオを選んでプレイできるシナリオモード、自由にユニットを選んで戦えるコンストラクションモード、以上の4つからなっている。このうち、キャンペーンモード以外の3つは、2人でプレイすることもできるんだ。



▲ユニットはクラーケンや74式戦車

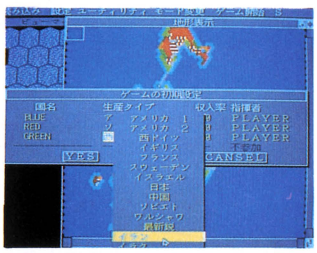

▲海VS陸の戦い。シナリオ「入江」

大戦略シリーズついに上陸
スーパー大戦略68K

●システムソフト☎092-714-6236／8800円

大戦略シリーズの新しい核になるとみられている『スーパー大戦略』。98版に続いて、ロッパー版もついに完成した。

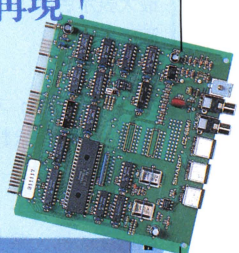
ゲームは完全マウスオペレーションで、ビューマップやフルマップなどの位置を自由にレイアウトできるマルチウィンドウ機能、武器の組み合わせによって同時か先制攻撃かが切り替わる新リアルファイトシステム、などを取りいれ、オリジナル性がでるようによく工夫してある。また、98版とのデータ互換性があるので、個人でつくったマップの交換や、中断したゲームを98で再開することもできるようになった。


▲画面は開発中のものなんだ

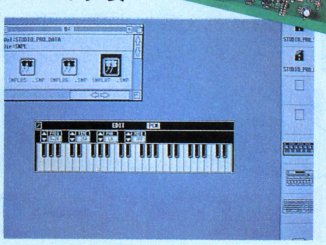
▲完全マウスで操作もラクラク

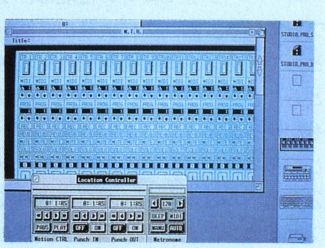
録音スタジオを画面に再現！
MIDIシステム

●シャープ☎03-260-1161／26800円



ロッパーのミュージック機能は高性能だけど、本格的に〝音〟を追求しようとするなら、MIDIシステムが必要なんだ。MIDIとはシンセサイザー、シーケンサー、リズム・マシンなどを相互に接続して使用するための統一規格のことで、今回発売されたMIDIボード(CZ-6BM1)に別売のソフトウェア、MIDI対応のシンセをつなげれば、この作曲環境はバッチリ。キミの部屋が録音スタジオに変わってしまうんだ。あとはキミの才能が……。


▲キーボードでサンプリングを確認する


▲ミキサーは24トラックもある

おわびと訂正●1月号P269でX1シリーズの最新機「X1 turboZIII」の本体「CZ-888C」の価格を1698000円と表示しましたが、これは169800円のまちがえです。ここに訂正し、おわび申しあげます。

新春特別企画

話題のゲームマシン3機種 徹底比較!!

スーパーファミコンの発表により、いよいよ本格化してきたゲームマシン戦争。はたしてどのマシンが優れているのか、各ハードの性能と、ソフトのラインナップを徹底比較。キミはどのハードがお好き?

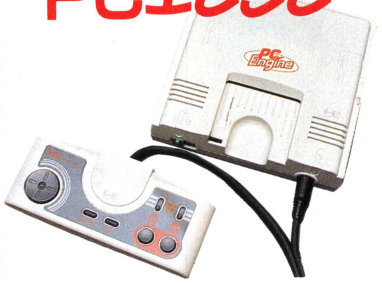
ハード編 アーケードマシンに迫る高性能!

スーパーファミコン

最大表示色数　：32768色中、256色
画面数　：最大4画面
分解能　：512×448ドット
スプライトサイズ：最大64×64ドット
スプライト表示数：128個
音源　：演算波形、PCM、ノイズから8音選択

◎画面の拡大縮小、回転が可能。(写真右が本体。左はファミコンアダプタ)

PCエンジン



最大表示色数　：512色
画面数　：1画面
分解能　：256×216ドット
スプライトサイズ：16×16~32×64ドット
スプライト表示数：64個
音源　：波形メモリ方式と矩形波ノイズから6音

◎コア構想に基づくオプションとして、CDロムプレイヤーが発売されている。

メガドライブ

最大表示色数　：512色
画面数　：3画面
分解能　：320×224ドット
スプライトサイズ：プログラムにより変化
スプライト表示数：80個
音源　：PSG、FM、PCM合計10音

◎16ビットCPU・68000、8ビットCPU・Z-80を搭載している。

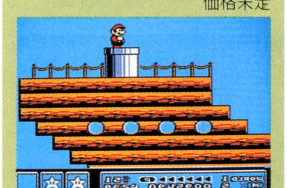
ソフト編 真の勝負はソフトのおもしろさで決まる!

▶スーパーファミコン

スーパーファミコンの性能は、ファミコンよりも格段にアップしている。画面の拡大縮小、回転といった特殊効果を使うこともできるし、4画面をそれぞれ独立してスクロールさせることもできる。このような機能を駆使すれば、いままで見たこともなかったような、あっと驚くゲームを作れるだろう。いまのところ本体と同時に、右の2タイトルを含む4タイトル(残り2タイトルは未発表)が発売されることになっている。また、ファミコンアダプタと接続することにより、ファミコンソフトを使用することも可能である。

スーパーマリオ4

価格未定



▲いまや知らない人はいないマリオの大冒険の第4弾。おもしろくないはずがない!

ゼルダの伝説3

価格未定

▲RPG風アクションゲームの最高傑作。待ちに待ったパート3が本体と同時に発売される

※スーパーファミコンの本体は色・デザインが変更になる可能性もあります。©Nintendo ©1989 HUDSON SOFT ©1989 ATLUS LTD ©TOKYO HOEI TV ©RED COM ©SEGA ©SYSTEM SOFT 1988

▶PCエンジン

発売から１年以上が経過し、ソフトの数も順調に増えてきている。また、昨年12月にCD-ROMプレイヤーが発売されたことにより、ソフトをCDという新しいメディアで供給することが可能になった。ＣＤロムならば、容量の限界の心配をすることなく、グラフィック画面をふんだんに使えるし、バックにＣＤのクリアなサウンドを流すこともできる。さらに、肉声を使うこともＯＫだ。これによって映画を観ているような、臨場感あふれるゲームを作ることが可能になる。ＣＤロムのソフトはこれからの注目株だ。

ネクタリス

5800円

▲月面を舞台にした近未来シミュレーション。16のステージをみごとクリアできるか？

ダンジョンエクスプローラー

5800円

▲５人同時プレイが可能なアクションＲＰＧ。マルチプレイヤーゲームもエンジンの魅力のひとつ

No・Ri・Ko

4980円

▲小川範子を観賞（？）するＣＤロムソフト。彼女の肉声が聞けるのはＣＤソフトならでは

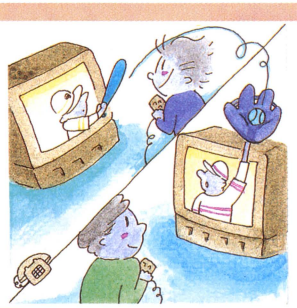
天外魔境

6800円（予価）

▲ＣＤロムの大容量をフルにいかした長編ＲＰＧ。映画のような演出が見どころだ

▶メガドライブ

68000を搭載し、アーケードマシンに見劣りしない性能をもったハードだけに、アーケードゲームからの移植版に大きな期待が寄せられている。また、オリジナルゲームを作るにしても、かなりクオリティの高いものを作ることが可能だろう。まだ発売されているソフトの数が少ないので、ほんとうの力を発揮するのはこれからだ。また、オプションとして発売される予定のモデムを接続すれば、電話回線を通じて、離れた場所にいる友だちとゲーム（たとえば野球ゲームなど）で対戦することもできる。



スーパー大戦略

価格未定

▲パソコンで人気の本格シミュレーション。16ビットのアタマのよさの見せどころ

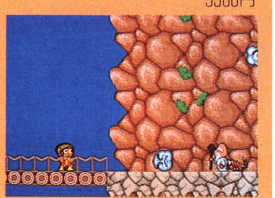
ファンタシースターII

価格未定

▲前回の３Ｄ迷路タイプとガラリと趣向が変わって、おもしろさも倍増しているぞ

アレクの天空魔城

5500円

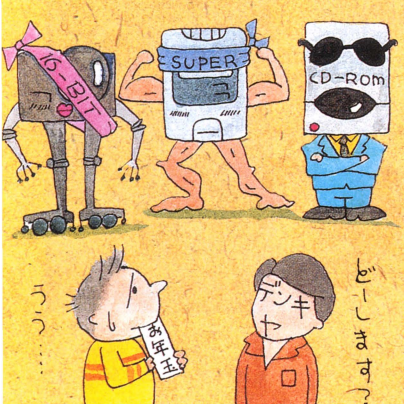


▲数えてみると何回目の冒険になるのやら。今回も奇想天外なステージがアレクを待っている！

スーパーハングオン

価格未定

▲体感バイクゲームの傑作も、しっかりスタンバイしているぞ！（写真はアーケード版のもの）



3つどもえの戦いを生き残るのは、はたしてどのマシンだろうか？

ゲームマシンの真価は、ソフトの充実ぶりによって決まる。いかに性能が優れたハードといえども、ソフトがなければなんの役にも立たない。この点からみて、もうしばらくはファミコンの天下が続くものと思われる。そしてこの３機種のなかでは、ノウハウの蓄積のあるPCエンジンが有利であろう。ハードの性能なら、メガドライブが一歩リードしているので、ソフト次第で他を圧倒できるだろう。また数々の名作を生み出した任天堂がサポートするスーパーファミコンのソフトには、安心感、信頼感がある。これから１年後、どのマシンのソフトがいちばん充実しているか楽しみだ。

イラスト／松井良子

◀CD2800円、CT2500円、ポニーキャニオン。映画音楽とGMの一体化は業界初！

SPIRITS OF GM
ゲーム・ミュージック

やまざき拓

まさに「GM元年」とも言えた、1988年。'89年はより一層のスポットを浴びることマチガイなしのこのジャンル、メーカーにも熱いまなざしが集中！

'89年のGMは、ストーリーとオーバーラップされた構成になる

ども、買いたてのバイクをさっそくパンクさせてしまったやまざきです。——まあそんなことはどーでもいいとして、さっそく今月のディスクの紹介をば……。

●未来忍者

先月のドラゴンジム＆今月のアーケードのコーナーでも紹介した、ナムコ気鋭の映画だ。その映画のサントラ盤とGMが表裏一体になって、セットで発表。

映画版とゲーム版のサウンドを聴き比べてみると、ひとつはっきりした違いに気付く。前者は“重さ”を感じさせるのに対し、後者が感じさせるのは“速さ”だ。また、パーカッションの、使い方も、GM版がけっこうリズムを重視して多用しているのに対し、映画版は控え目で、弦楽による雄大さを前面に出している。

タイトルバックを聴き比べただけでも、けっこうわかるのでは？

▲CD2500円、CT2200円、ポリスター。天野喜孝氏のイラストが光る

●ファイナル・ファンタジーⅠ・Ⅱ

FC版のシリーズ2本のGMを、1本におさめた商品だ。アレンジ版も収録。

曲の旋律はわりとオーソドックスだが、場面場面を押さえた構成になっている。

アレンジバージョンの曲数は意外に少ない。FCサウンドをバックアップする意味で、もう少し増やした方がよかったかもしれないね。

ファンにはおいしい1本か。

●J.B.ハロルド　サウンドコレクション

リバーヒルソフトの『殺人倶楽部』『マンハッタンレクイエム』『殺意の接吻』の全曲を1本に収録。

シリーズの曲構成はジャズ風のサウンドで、ダンディーなアメリカ臭さのただよう曲が集まっているのだ。いかにもJ.B.がマンハッタンを行く——という感じで、ベースの流れに渋さが光る。

深夜に水割り片手に、なんてのが合うかな。おおっと、未成年は間違ってもまねせんように。

◀CD3000円、CT2500円、ポリスター。X68Kの音源だから、質は保証つき！ジャズアレンジ版も入ってるよん

ように。

●ビジランテ

アイレムの超難度ゲームのGM。このゲームの全曲をゲームンで聴いた人間は、何人いるだろうか？

サウンドはけっこう、アクション映画を意識したような感じの仕上がりだ。ファンキーな曲調が中心で、プレイする側のパワーをそそる。

●最後の忍道

このゲームの全曲をゲーセンで聴いた人間は……やめよう。

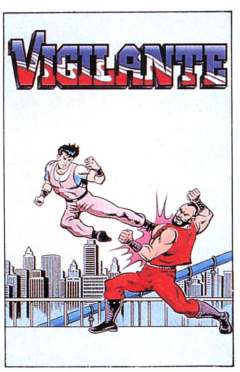
正統派の日本忍者アクションGMには、妥協を拒否した美しさがある。日本独特の悟りの境地が、曲から感じられますか？

——今月は以上！　……わしのバイク……。

GM・BEST10

1	イースII	318pts
2	ソーサリアン	264pts
3	イース	237pts
4	ハイドライドIII	65pts
5	ラスト・ハルマゲドン	48pts
6	ジーザス	36pts
7	ザナドゥ	28pts
8	アークス	27pts
9	ドラクエIII	26pts
10	アンジェラス	21pts

●本誌12月号読者アンケートより



▲CD・CT1500円、アルファ。痛快アクションのムードがバッチシ

▲左に同じ。あくまで日本人の、日本人による、日本人のためのゲームのGMなのだ

COMPTIQ NEW IDOL DATA BANK

Shinobu Nakayama

Photo by Tsutomu Ohtsuka Styling by Fueba Fujino Hair & Make-up by Yoshinori Shimohata Art Direction by Kazuo Takagi Design by [AR+DA] Coordinated by Masaaki Tsukada

中山忍

© COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1989

SORCERIAN ジリーズ

ドラゴンコミックス版

ソーサリアンシリーズ絶賛発売中!!

第①巻「失われたタリスマン」吉富昭仁　第②巻「紅玉の謎」八雲ひろし

第③巻「暗黒の魔道士」羽衣 翔、2月15日発売!

コミックコンプ3月号より、ソーサリアン新シリーズ・真鍋譲治「天の神々たち」連載開始!!

Shou Hagoromo

暗黒の魔道士

The Dark Warrior-Mage

羽衣 翔　ソーサリアンシリーズ「暗黒の魔道士」より

Falcom©
日本ファルコム㈱のライセンス許諾商品です。

Z CALENDAR

SUN	1/29	12	26
MON	1/30	13	27
TUE	1/31	14	28 マルカツPCエンジン発売日
WED	1	15	3/1
THU	2	16	3/2
FRI	3	17	3/3
SAT	4	18	3/4
SUN	5	19	3/5
MON	6	20	3/6
TUE	7	21	3/7
WFD	8 コンプティーク発売日	22	3/8
THU	9	23	3/9
FRI	10 マルカツファミコン発売日	24 マルカツファミコン発売日	3/10
SAT	11	25 コミックコンプ発売日	3/11

羽衣 翔 SHOW HAGOROMO

本誌にてイース大好評連載中。コミックコンプ9月号～2月号にて掲載の「暗黒の魔道士」の単行本が、2月15日発売予定。

New

新・アイドル・データバンク

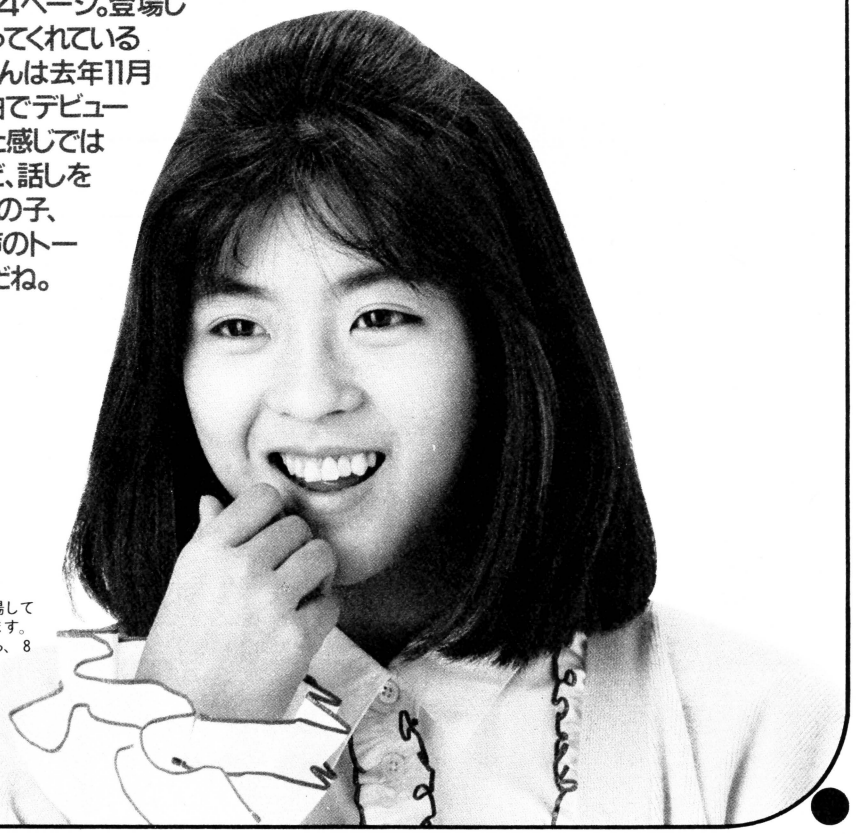
IDOL DATA BANK

IDB018

SHINOBU♡NAKAYAMA

中山忍

今月号のPART1は4ページ。登場してくれるのは表紙を飾ってくれている中山忍ちゃんだ。忍ちゃんは去年11月に『小さな決心』という曲でデビューしたばかり。ちょっと見た感じではおとなしそうなんだけど、話しをしてみると、フツーの女の子、おとなしく見えるのは声のトーンが少し低いからなんだね。



●IDB No.とは
「新・アイドルデータバンク」では登場してくれたアイドルに出席番号をつけています。今までに登場してくれたアイドルのうち、8人の近況をP224で紹介しています。

'89ニューアイドルカタログ

新春アイドルデータバンクスペシャルとして'89ニューアイドルカタログをPART2でプレゼントするよ。今年活躍しそうな新人さんを選んだから、今からチェックして友達に教えてあげようね。

IDOL DATA BANK
PART1♡IDB018

中山忍

私ってボーッとしている時がけっこう多いみたい

忍ちゃんは、あの中山美穂ちゃんの妹なんだ。「姉のことはあまり意識していません」という忍ちゃんの“いま”の気持ちを聞いてみたぞ!

今はとにかく歌うのが楽しいんです

――それではまず最初に、歌手デビューした心境から教えてもらえるかな?

「そうですね。いろいろ不安になったりしました。最近はだいぶ慣れてきましたけれど」

――デビューしてすぐにイベントキャンペーンがあったんだよね。

「はい、コンサートをするような大きな会場だったので、緊張しちゃいました。ステージに立ってファンのみなさんの声援を受けたときはすごい嬉しくなりましたね」

――話によると東京の日本青年館でやった時は、ステージにゴキブリがいたんだって?

「そうなんです。いきなり。最初は気がついてなかったんですけど、最前列のファンの子が教えてくれたんですよ。それで気がついたんです」

――虫を見るのが嫌いなんだね。で、どうなったの?

「なんとかさりげなく逃げました」

――デビューから2カ月たったけど、生活は変わった?

「すこし変わりましたね。心境の変化では、もっと歌いたい、うまくなりたいなって考えてます」

一番欲しいものは自転車とラジカセ

――この号が発売されるとすぐ(1／18)誕生日だよね。プレゼントもらうとしたらどんなものが欲しい?

「えっと、今一番欲しいのは自転車とかちいさいラジカセかな。ダブル(カセット)じゃなくてもいいんですけど。でもそういうのは高いから(笑)、なんでも嬉しいです」

――今までのプレゼントで一番嬉しかったものってなんだった?

「ファンの人からHOUND DOGのレコードをもらった時ですね。青年館のイベントの時だったんですけど」

――忍ちゃんってHOUND DOGが好きなんだよね？

「はい。私は聞いていて元気の出て来るような歌が好きなんでHOUND DOGの曲とかもそんな感じで好きなんです」

今度の新曲では失恋しちゃうんです

――今、新曲のレコーディング中なんだって？

「2月に出る予定のセカンドシングルです。タイトルが『涙、止めて！』という曲なんですけど、失恋しちゃった女の子の曲なんです。でも、強いっていうか、“めげないぞ”って感じの曲です」

――B面の曲の方は？

「実は、こっちも失恋っぽいやつなんです（笑）。A面の曲の方がB面よりもアップテンポな感じですね」

――両方とも失恋しちゃうんだ。忍ちゃんは失恋しちゃったらどうする？

「どーなるんでしょうねぇ？　ちょっと分からないなぁ」

――でも初恋は小学校の時なんだよね。その時はどうだったの？

「えー、まあ、ふつうでした」

――そのあとは？　例えば中学の先輩が好き、とかってよくあるでしょ。

「うーん、団体で憧れたってのはありますけど(笑)。よく運動会とかだと団長さんとかいますよね。そんな感じでみんなで憧れてたみたいな」

――今はボーイフレンドとかはいないのかな？

「今通っているのは女子高なんです。だからあんまりそういうことはないですね。友達には彼がいる人も何人かいますけど」

――忍ちゃんの好きな男の子のタイプと嫌いな男の子のタイプは？

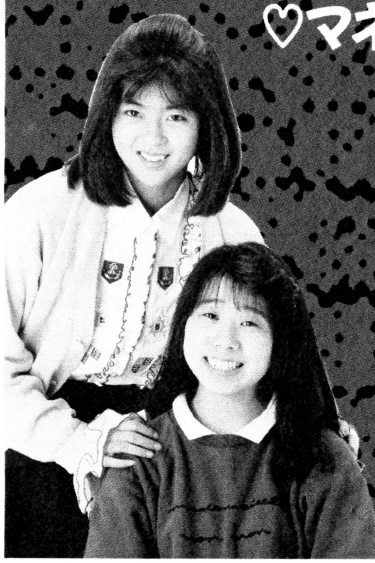
「好きなタイプは誠実でふつうな人、本当にふつうって感じの人。嫌いなタイプはおしゃべりな人とか、いじわるな人ですね」

――今後も歌やドラマをやっていくと思うんだけど忍ちゃんはどっちが好きかな？

「どっちも好きなんですけど、今は歌の方が好きですね」

――それでは最後に読者のみなさんへメッセージを。

「そうですね、とにかく今年も一生懸命頑張りますので、皆さんも一生懸命応援してください。あとこれから寒くなるんで風邪に気をつけてくださいね」



♡マネージャーさんが語る“忍ちゃん”は…

最初に会った時は、最近の若いタレントさんにいないタイプだな、って感じがしましたね。ういういしいっていうか、“タレントになりたい”って感じの子にはいないタイプです。

最近は、年頃のせいもありますけど、顔も変わってきましたし、いろいろな部分で磨かれた部分も多いと思いますね。取材などで初めて会うとか、大人の人がバーッと並んでいるところに行くと意識してしまう事も多かったのですけれど、最近ではそういうこともだんだんなくなってきたようですね。普段はおとなしいというか、声のボリュームがキャピキャピという感じじゃないので、大声をあげたりキャーキャーさわぐってことはあまりありませんが、楽しかったり嬉しかったりすれば自然にはしゃぐって感じ。写真だけを見るとどうしても「おとなしい」という印象があるようですけど、本人はけっこう芯が強い部分がありますし、逆にそういう部分は、写真や画面を見ただけでは分かりにくいと思います。おっとり風で、でも実際はすごい頑張り屋さん、という感じですね。

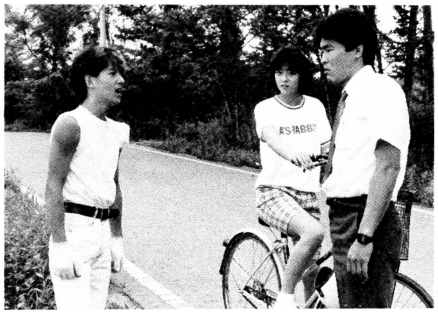
話：事務所社長・川村朗子さん
（←写真は担当の藤沢直子さん）

撮影／大塚　勉　ヘアメイク／下端吉範　スタイリスト／藤野笛羽(Voice)

SHI・NO・BUの 1988・DIARY

こちらは忍ちゃんの今までのお仕事を紹介しちゃうコーナー。ドラマ初出演はフジテレビ系『オトコだろッ！』(88. 7〜88. 9)。そして今出演中のドラマがやはりフジテレビ系『ワイルドで行こう！』(88.10〜 放送中) だ。写真と忍ちゃんのコメントでまとめてみたよ。

▶この写真は88年に入ってプロモーション用に撮ったものだそうだ。まだデビューの話が決まる前になる。どこかしらあどけない表情がいいよね。この頃は大人の中で仕事をするのが慣れなくてたいへんだったんだって。



◀これが『オトコだろッ！』の1シーン。収録中のエピソードでは「おっきな声とか出せなくて、苦労しました。"中山あ、声ちいせーよ"とかいわれちゃって」ということだ。その後、西田敏行さんたちが、「忍ちゃんを見守る会」という会を発足させたんだって。どんな会なんだろうね。

◀▲今、放送中の『ワイルドで行こう！』で忍ちゃんはヒロイン・喜多嶋舞ちゃんの友達役で頑張ってるぞ。上の写真・真中は舞ちゃん、右が田村英里子ちゃん。「光GENJIの方とはあんまり一緒にならないんです。共演の女の子たちとは空き時間にはいろいろおしゃべりしています。内容は"ここだけの話ね"って話が多いから内緒です」だって

▶この写真は昨年11月3日に行なわれた日本青年館でのイベントの写真。デビューしたばかりの忍ちゃんを見られたファンは本当にラッキーだね！

▲デビュー曲『小さな決心』のジャケット。'88年11月3日に発売。この曲はフジテレビ系アニメ『名門！第三野球部』のエンディングテーマにもなっているんだ。作詞・森雪之丞／作曲・後藤次利／編曲・佐藤準

インフォメーション

★ファンクラブ★　忍ちゃんを応援しようと、ファンクラブが発足しました。入会したい人は、郵便局にある振込通知票の表面に口座番号（東京７-399594）と加入者名（中山忍ファンクラブ）とあなたの住所、氏名、電話番号を書いて入会金＋会費分を送金すればOK。入会金は500円、会費は半年分が2500円、１年は5000円です。問い合わせ先・中山忍ファンクラブ☎03（230）2903★テレビドラマ★フジテレビ系『ワイルドで行こう！』に忍ちゃんが喜多嶋舞ちゃんのなかま、鈴木麻紀子役でレギュラー出演中。放送は毎週月曜夜７：30～だ。

★シングル★忍ちゃんのセカンドシングル『涙、止まれ！』が２月７日にCBSソニーから発売されるぞ。レコーディングの感想は「まだ慣れていないから緊張しちゃいます」ということだ。忍ちゃん、がんばってね。

¥3,000 プレゼント

恒例3000円プレゼントのコーナー。今回は中山忍ちゃんに選んでもらったぞ。忍ちゃんは「できるだけ多くの人に」と、かわいい絵柄のハンカチを５枚、買ってきてくれたんだ。ということで、今回の3000円プレゼントはハンカチを５名のみなさんへ！　そして直筆のサイン色紙のプレゼントも忘れてはならない！　こちらは10名のみなさんへ。プレゼントは本誌の巻末についているとじこみハガキに希望の賞品を書いて応募してね。〆切は２月７日です。

5名

10名

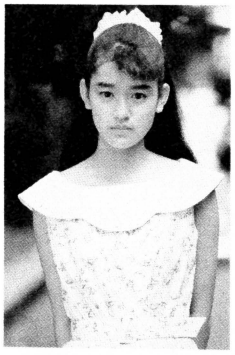
iDOL Data Bank　忍ちゃんを知りつくすにはこのデータバンクが一番！

本名	中山　忍（なかやま・しのぶ）
ニックネーム	しのぶ・しいちゃん
生年月日	昭和48年１月18日
星座	やぎ座
血液型	？型
出身地	東京都
サイズ	身長163cm、体重48kg、バスト80cm、ウエスト60cm、ヒップ82cm、足の大きさ24cm
出身校	私立女子高校１年在学中
趣味	オリジナルテープ作り、音楽鑑賞
特技	特にない
歌手デビューはいつ？	昭和63年11月２日
ディスコグラフィ	★シングル『小さな決心』（'88.11.2）
ＴＶドラマ出演歴	フジテレビ『オトコだろッ！』（'88.7～9） フジテレビ『ワイルドで行こう！』（'88.10～）
ＣＭ出演歴	森永ネクター（九州・中国地方のみON-AIR）
どんな性格	よくわからない性格
自分の体で好きな所	手
自分の体できらいな所	足
好きなファッション	動きやすい服
好きなスポーツ	バレーボール、スキー
好きな動物	猫・セキセイインコ
きらいな動物	虫
好きな音楽	元気が出る歌
好きなアーティスト	HOUND DOG
好きな食べ物	パスタ類、やき肉
好きな色	白、緑
好きな絵	よくわからない
好きな場所	たくさんあります
尊敬する人	母
理想の男の子	性格が良いひと
きらいな男の子	いじ悪なひと
よくみるＴＶ	とんねるずの『みなさまのおかげです』（フジテレビ）
好きな映画	ぼくらの七日間戦争
旅行したい国	スペイン
占いを信じる？	半分ぐらい信じる
初恋はいつ？	小学校のとき
いちばん大切にしている物は？	みんなの（ファンの）気持ち
愛読書	たくさんあります
ライバルは誰？	よくわからない
弾ける楽器	特にないです
欲しい物	小型のラジカセ、自転車
キスの経験	ない
チカンにあったことは？	ある
結婚は何歳でしたい？	23歳ぐらい
コンピュータをどう思う？	むずかしそうですね

IDOL DATA BANK
PART2♡NEW IDOL

'89ニューアイドルカタログ

'89年度上半期デビューの新人アイドルをピックアップ! 今からチェックしてほしい



細川直美

山中すみか

'88年ミス・コンテスト出身組だ!

'89年新人戦線はすでに始まっている。その筆頭はPART1に登場、'88年11月2日にデビューした**中山忍**(リープアップ/CBSソニー)ちゃん。レコード売上げ、テレビ出演等、'89年新人の注目度No.1だ。

忍ちゃんと同じ日に、**小林彩子**(シュートアップ/CBSソニー)ちゃんが『冬のレインボー』という曲でデビューした。彩子ちゃんは"'89長崎屋ミスサンバード"に選ばれている。現在はラジオ『彩子・英明の15のカンヅメ』(文化放送)にレギュラー出演中。

"'88アクアフレッシュ・イメージガール"の**桜井幸子**(サンミュージック)ちゃん。32,861名の応募の中から選ばれたんだ。「中山美穂さんのように個性的で歌える女優さんになりたい」とのこと、CMや映画出演が決定している。

小林彩子

桜井幸子

"第2回全日本国民的美少女コンテスト"でグランプリを受賞したのが**細川直美**(オスカー/ワーナーパイオニア)ちゃん。ゴクミ(後藤久美子)、フジミ(藤谷美紀)に続く3人目の国民的美少女としての活躍が期待できる。現在はデビューにそなえ、レッスン中。4月25日が歌手デビュー予定日だ。

山中すみか(キャストコーポレーション/日本コロムビア)ちゃんは"ロッテCMアイドルはキミだ!'88"のグラプリ。このコンテストは立花理佐、相川恵里というアイドルを生んでいる。3月29日に歌手デビューするし、CMも楽しみなワケ。

'88年の"東鳩オールレーズンプリンセスコンテスト"の優秀者で結成したのが"egg5"(渡辺プロ)。グランプリに輝いた**新島弥生**(写真右から2人め)他、**渡辺ゆき子**、**井上亜也**、**豊田樹里**、**久保田麻美**(写真左から)の5人。

MINI IDOL Data Bank	小林彩子	桜井幸子	細川直美
本名	小林彩子(こばやし・あやこ)	桜井幸子(さくらい・さちこ)	細川知保(ほそかわ・ちほ)
生年月日	昭和48年3月28日	昭和48年12月20日	昭和49年6月18日
星座	おひつじ座	いて座	ふたご座
血液型	O型	A型	O型
出身地	神奈川県	千葉県	神奈川県
サイズ	身長163cm、体重48kg、バスト80cm、ウエスト59cm、ヒップ83cm、足の大きさ23.5cm	身長155cm、体重42kg、バスト77cm、ウエスト57cm、ヒップ82cm、足の大きさ23.5cm	身長160cm、体重?kg、バスト76cm、ウエスト55cm、ヒップ75cm、足の大きさ23cm
出身校	日の出女子学園高校在学中	中学3年在学中	公立中学2年生在学中
趣味	音楽鑑賞、読書	音楽鑑賞	音楽鑑賞、読書
特技	水泳(水泳歴9年)	体操	バスケットボール
好きなアーティスト	安全地帯(玉置浩二)	中山美穂	斉藤由貴、浅野温子
好きな食べ物	フルーツ、ケーキ	ケーキ、プリン、スイカ	くだもの
好きな色	白、黒、紺	みどり	白、青

がメンバーだ。フジテレビ系の『'88スターと対抗！家族カウントダウン』にレギュラー出演中。

以上が'88年の大きなミスコンテスト出身者だ。近年の実績から見てミスコン出身のアイドルは活躍が期待できる。

egg5

もうTVでおなじみの新人さん！

田村英里子（サンミュージック/東芝EMI）ちゃんは'87年の“ QR全日本歌謡選抜「スターは君だ」”のグランプリ。現在は、ラジオ『キラキラサンデー・アイドルおちゃめラ

田村英里子

ンド』（文化放送）のDJを酒井法子ちゃんと、フジテレビ系のドラマ『ワイルドで行こう！』に中山忍ちゃん達と出演しているから知っている人も多いと思う。春に歌手デビュー予定。

千葉美加（ホリプロ/CBSソニー）ちゃんは'86年の“ホリプロTHE1986 オーデション”でベストボーカル賞を受賞している。その後はいろんなドラマ等に出演し、現在は日本テレビ系『電脳警察サイバーコップ』他2本にレギュラー出演中。同番組のエンディングテーマ『シューティング・スター』という曲を'88年12月21日に出したが、春には本格的デビューという話だ！

'88年末からAIWAのCDラジカセのCMや駅貼りポスター等に出ていたかわいい子が**河田純子**（オール・イン・オール/CBSソニー）ちゃん。フジテレビ系『志村けんのだいじょうぶだぁ』にレギュラー出演。新番組『君の瞳に恋してる』では中山美穂ちゃんと共演。3月1日歌手デビュー予定だ。

千葉美加

今年もアイドルから目が離せない

本誌'88年12月号登場、IDB015の磯崎亜紀子ちゃんは、日本コロムビアから2月発売予定の『Cuties Graduation』というアルバムに参加する。IDB017の増田未亜（NAC）ちゃんは『Cuties X'mas』に参加していた。4月には本格的デビューできるかも?!

IDB016の田山真美子（東京宝映テレビ）ちゃんにもレコードを出す（会社は未定）噂がある!? てな感じで、'89年上半期にデビューが予定されているアイドルたちを中心に紹介してきた。他にも噂されている子は多いし、秘密の新人が出てくるかもしれない。でも、アイドルデータバンクでどんどん紹介していくから、みんな！ チェックよろしく!!

河田純子

	山中すみか	田村英里子	千葉美加	河田純子
	山中澄佳（やまなか・すみか）	坂本絵里子（さかもと・えりこ）	千葉美加（ちば・みか）	河田純子（かわだ・じゅんこ）
	昭和50年5月6日	昭和48年1月16日	昭和47年8月7日	昭和49年11月22日
	おうし座	やぎ座	しし座	さそり座
	A型	B型	A型	O型
	京都府	茨城県	岩手県	秋田県
	身長159cm、体重44kg、バスト77cm、ウエスト58cm、ヒップ81cm、足の大きさ23cm	身長158cm、体重44kg、バスト80cm、ウエスト56cm、ヒップ83cm、足の大きさ23.5cm	身長158cm、体重43kg、バスト80cm、ウエスト58cm、ヒップ80cm、足の大きさ23.5cm	身長158cm、体重46kg、バスト78cm、ウエスト56cm、ヒップ84cm、足の大きさ24cm
	中学1年在学中	堀越学園高等部在学中	公立高校1年在学中	区立中学2年在学中
	エレクトーン、絵をかくこと	ショッピング、油絵	スポーツ、アクセサリーの収集、音楽鑑賞	音楽鑑賞、歌うこと
	長距離走	床運動	ピアノ、バレーボール	フルート
	後藤久美子、中山美穂	松田聖子、マドンナ	小比類巻かほる、久保田利伸	中山美穂、安全地帯
	アイスクリーム、おまんじゅう	焼き肉、くだもの	くだもの	ケーキ、くだもの、サンドイッチ
	白、黒（自然な色）	白、黒、緑、水色	黒	黒、白、グリーン、ピンク

IDOL DATA BANK
♪MELODY DATA♪

```
チイサナ ケッシン　- NAKAYAMA SHINOBU -
T132O5Q7L8V15
D4A4GAR4D4A4GAR4GFEFG4D4C2R2D4A4
G4A4R4D4A4GAR4GFEFG4<C4>A2.R4AGF
GA4C4E2R2FEDEF4D4G4R4F4G4A4.CA4B-
G&G2R4GAG4.FF2&F2R2AGFGA4C4E2R2F
EDEF4D4G4R4F4G4A4.CA2R4RF+G4A4B-4
RAB-4<C>G&G2R2B-4B-4A<C4>A&A<C>A
GF2B-4B-4A<C4>A&A<C>AGF2AGGF+G2R1
<C>B-B-AAG4.<C>B-B-AAG4A<C2>RAGA
<C2.>R4RB-B-B-B-<C>B-AB-4EB-&B-2
RAAA<C>AGAG4FFR4FGA4AB-A4B-A&A4R4
AGFEF4R4F4G4A2.R4RB-B-B-B-<C>B-A
B-4E4B-&B-2RAAA<C>AGAG4FFR4FGA4
B-4A4B-A&A4R4AGFEF2.R4R4GA<C>AGA
G4.FF2&F2R2
$
```

日本音楽著作権協会出許諾第8802723-801号
©フジパシフィック音楽出版

小さな決心

作詞
森雪之丞
作曲
後藤次利
編曲
佐藤準
歌
中山忍

積木の坂道　くずれ落ちたら
塗絵の景色が　ブルーに染まる

坂を登った　落葉のカフェで
きっとあなたは　待ってます
廊下で手紙　渡された時
驚いて　断れなかった

明日は逢いたくて　昨日へ逃げたくて
今はまだ　好きな人に好きと言われたら
泣きそう……

＊私、ぶきっちょだから　微笑み返せないし
ただうつむいて　あなた困らせる
私、初めてだから　恋ってわからないし
積木の坂でゆらゆらと　めまいに揺れるだけ

胸のリボンが　赤くなるのは
とまどいが　にじむせいですか？

夢なら目を閉じて　夢ならくちづけた
でもこれは　朝が来ても覚めない出来事
酷です……

私、臆病だから　あまり優しすぎると
あなたの言葉　疑ってしまう
私、初めてだから　恋ってわからないし
塗絵の坂でまごころの色彩（いろ）も決められない

＊Ｒｅｐｅａｔ

積木の坂道　くずれ落ちたら
塗絵の景色が　ブルーに染まる

INFORMATION　新・アイドルデータバンクに登場したアイドルの最新情報だよ！

IDB002 北岡夢子

夢子ちゃんの新曲『夢をあげよう』が２月９日に発売される。ＣＤシングルに秘密の申し込み電話番号が入っていて、申し込み先着500名に“夢子大型ポスター”がプレゼントされるゾ!!

IDB004 姫乃樹リカ

１月14日・群馬、15日・新潟、16日・東京＆横浜、21日・仙台、22日・盛岡でキャンペーンが行なわれる。みんなで応援に行こう。詳しい問い合わせ先は、☎03-780-8644まで。

IDB006 国実百合

12月29日～１月18日までは写真集（ワニブックス）とビデオ（コロムビア）の撮影で海外へ。共に春頃に発売の予定。22日・FM秋田、29日・SBS、２月６日はCXと忙しい毎日だね。

IDB008 藤谷美紀

４枚目のシングル『微成年(みせいねん)』が１月25日にリリースされる。15日・KBC成人式イベント、21、22日・名古屋、28、29日・東京、２月５日、大阪イベント。㊎03-401-5599

IDB009 西村知美

１月11日にパリで収録したビデオが発売になるとろりん。今度はロスアンジェルスにビデオと写真集の撮影に出かける。帰国後は２月１日・CX『ねるとん紅鮭団』等の収録が続くよ。

IDB010 レモンエンジェル

１月16日に横浜・サンテラス戸塚で11時30分と14時30分の２回、キャンペーンがある。１月28日は岐阜でFMリクエストアワーの公開放送(15時)に出演するよ。

IDB011 坂上香織

12月28日に1st_LP『季節のプロローグ』が発売になったばかりの香織ちゃん。映画『…これから物語』も好調だ。NHK大河ドラマ『春日局』に出演するぞ。放送は1/22～2/12の予定。

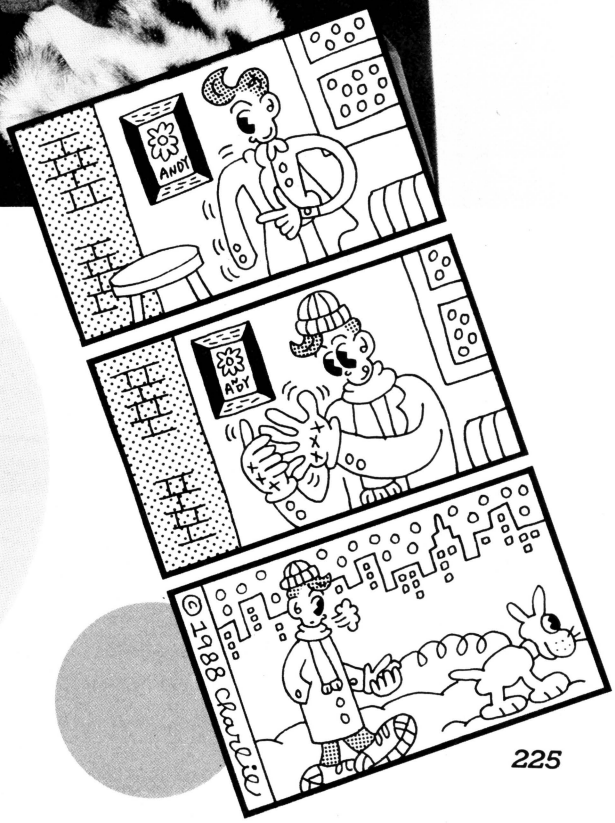
IDB014 本田理沙

理沙ちゃんの映画が決まったよ。今春、バンダイから発売される『とっておきのVirgin Love』というビデオで映画化も予定中。新曲は３月に発売される予定。

●お知らせ●「アイドル・データ・バンク」に掲載されているデータを管理するソフトができました。対応機種は、
①PC-8801/mk2　(5'2D)
②PC-8801mk2SR/FR/MR/FH/MH/FA/MA (FM音源対応・5'2D)
③PC-88VA/VA2/VA3　(FM音源対応・5'2HD)
④PC-9801F/VM/VX/RA/RX　(5'2DD)の4種類

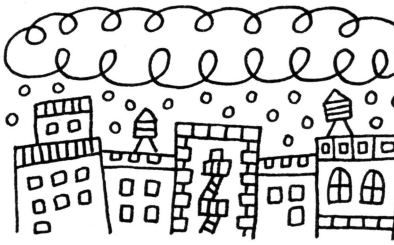
FM音源対応の88シリーズの場合、メロディデータを入れればBGMも流れちゃうんだ。このソフトが欲しい人は郵便局へ行って、郵便振替用紙に必要事項を記入のうえ、900円(送料・DISK代含む)を口座番号 東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで送金してください。通信欄には「必ず」希望の対応機種名を最後まで正確に記入してください。ソフトは到着まで３週間ほどかかりますので、ご了承ください。

ひろばのコーナー



- リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
- エキサイティングライブラリー
- チャーリーのN.Y.便り
- パズル・クイズ
- 私の日常
- タツコのひとりごと
- ひろコの直撃インタビュー
- オタクのお宅
- グッズ
- ガイジンさん物語
- プレゼント

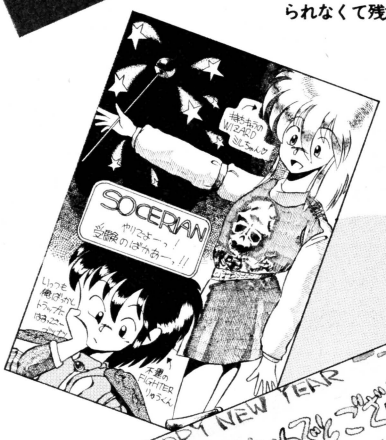
READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA



▼茨城県　地球丸くん
バイクで帰省とは楽しそうだね

▼新潟県　RYUくん
『イコちゃん2』をぜひ観てね。最高だよ

▶埼玉県　TAKAOくん
色がきれいなのに見せられなくて残念



◀福岡県　輝橘竜史くん
ミルちゃんのTシャツの柄がブキミ！
受験しっかりね

▶千葉県　亜崎紀くん
季節はずれだけど、かわいいから載せちゃおう

▼埼玉県　にゃあゆうくん
ひろコもスキーに行きたいけど寒がりだから……

先日、某国営放送の『土曜倶楽部』という番組に、ブレイングレイの飯島さんが出ていた。やはりあの人はタダモノじゃない、ある種の天才とさえ言えると思ったのでした。

岐阜県　藤田隆之

※飯島さんのＴＶ出演は、編集部でも話題をさらっています。ひろコも、彼は、タダモノではないと思います。天才かも？　（ひろコ）

某『ドラゴンマガジン』でお目にかかって以来、出渕裕先生のミーハー的ファンであります。『ロードス島戦記』めあてに、ついにコンプティークを買ってしまいました。赤貧でさえなければ毎月購入したいのだが……。

3、4年前のゲーム関係の本なんて、データばかりだったのに今のはすっかりカラフルなんですね。

埼玉県　新井聖子

※なんとか赤貧を克服されるようお祈りいたします。『ロードス島戦記』を毎月読むためにもね。

（ひろコ）

◀東京都　とりごえくん
いっつも思うんだけど、
『とりごえ』ってなに？

▶兵庫県　あいんIIIくん
また、笑えるおたより
書いてね

▲静岡県　M.OILくん
今年もよろしく。もう2月
号なんだけどまっいいか

▼千葉県　木奈つもとくん
ひろコはもう5回ぐらい風
邪ひきました。今年

▼東京都　SHIOZOくん
4人とも杉山さんに痺げら
れております

▲東京都　絢崎あきらくん
ポエムがシブイ。また書
いて送って

▶大阪市　ゆうまろうくん
こういうタイプの人が好
きなのかな？

▼広島県　KICCH
OMUくん
今年の決意のほどは
いかがでしょうか

つい先日、文化祭があった。出し物のひとつで女子高校生のマーチングバンドがあったのだが、男子ばかりの工業高校なので、ひろコさんに群がる編集部の人のように、女子のまわりには、男子が群がっていた。

愛媛県　伊藤雅美

※期待を裏切っちゃって申し訳ないけど、ひろコには誰も群がりません。

（ひろコ）

ホンダのプレリュードを買ってまだ半年も経たないU先生(生物)は、保護者会に来た母親のひとりに、愛車をぶつけられ、泣くに泣けない状態におちいっている。

愛知県　江尻智彦

※ついてないね。保護者会を相手に戦うのはコワイからなあ。　（ひろコ）

私の友人Mは、身につけるものはブランド品ばかり。はっきり言ってうらやましい。しかし私は彼の下着がグンゼだということを知っている。

宮城県　佐々木渉

※下着に凝ってこそ、ほんとうのおし

▶埼玉県　ふるだぬきくん
生きてるアクセサリーって
欲しいね！

▶兵庫県　高島大くん
『聖エルザクルセイダーズ』は単行本でフォローしよう

◀兵庫県　じぇぐなじぇいくん
妖精には、コーヒーポットが重そうですが

▲埼玉県　TAKAOくん
続けて15本観たのだろうか。
そんなことできるのだろうか

▼愛媛県　檜垣昌秀くん
気合いがはいっている。ひろコにも元気を分けて！

▶石川県　勝くん
『キャンディ・キャンディ』、ひろコも好きでした

やれといいますが、しかし、渉くんはなぜMくんの下着のことを知ってるのかな？　（ひろコ）

最近、父がパソコンを買ってくれそうな雰囲気なのであるが、兄が受験なので思いとどまっている。友だちの話についていけなくなる前に早く買ってくれい。　**東京都　早田啓介**

※早く買ってくれるといいね。お父さんもパソコン欲しいんだと思うな。きっとお兄さんのためにがまんしてるんじゃない？　（ひろコ）

季節はもう秋。赤とんぼが田んぼの上を飛ぶ季節です。さて、先日の朝礼で、いつものように校長先生の長い話が始まりました。ぼ〜っとその話を聞きながらふと前を見ると、なんと１匹のとんぼが校長先生の頭に止まったではありませんか。たちまち生徒のクスクスという声が聞こえ始め、その日の朝礼は楽しく参加することができました。　**静岡県　山下明大**

※のどかな朝礼。そういえば今年は、赤とんぼを見なかったな。（ひろコ）

ひろコの直撃インタビュー

高木和雄 さんの巻

表紙のAD、高木さんを事務所に訪ねた。屏風や畳を駆使したシックなインテリアはさすがだ。見ためは大学院生と言われるそうだがこの道のキャリアは長い。愛車ベンツは主に競馬の足として使用されている。

H：忙しそうですがある日のスケジュールを教えてください。

T：たとえば昨日。寝たのが朝の5時。11時頃起きてシャワーを浴びた。ほんとは温泉が好き。お昼頃、事務所に着いてコーヒーを飲んでから昼食に出かける。だいたいこの辺（南青山）。午後は電話を受け、仕事に集中するのは夜。つるの恩返しみたいでしょ？

H：小さい頃からデザイナーになりたかったの？

T：なりたいもののひとつ。落語家、漫画家、デザイナーの順。落語家にならなかったのは江戸っ子じゃなかったから。

H：下積み時代のエピソードを聞かせて！

T：ボスと交代で寝るんだけど、ボスを起こす時、怒られそうで怖くて起こせなかった。

H：苦手なものってあります？

T：女とお金。

H：女はどういうタイプが好きなの？

T：やさしい人。自分勝手じゃない人。

H：高木さんはやさしいんですか？

T：そうありたいと思っています。

H：私も。最近なんかおもしろいことあった？

T：道でバッタリ、中西さんにあったこと。渋谷で。

H：ひとりでしたか？

T：その時はひとりでした。

H：お酒が好きなんですね。

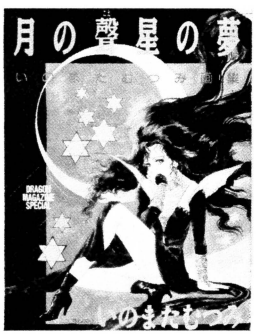
T：酒が好きというより、酒場での出会いが好きなの。おもしろいことがいっぱいありますよ。

飲み代を稼ぐため働いている高木さんでした。

イラスト／中野 豪

INFORMATION

2大画伯の大画集をプレゼント！



富士見書房より10月25日同時発売された、いのまたむつみ画集『月の聲　星の夢』と美樹本晴彦画集『MOVEMENT』を各3冊ずつ一挙プレゼント。

それぞれ、今までの作品に加えて描き下ろしイラストも含めた大作だ。応募方法は、本誌237ページ参照。しめきりは2月7日だ！

ゲーム専門ラジオ番組が宮崎にあった

初のゲーム専門ラジオ番組としてはりきっているMRT宮崎放送『わくわく！ゲームランド』をご紹介しよう。毎週日曜日午後5時～5時40分、樫元・伊藤両アナのおしゃべりとゲーム情報、うらワザ情報、Q&Aコーナー、そして、みんなのリクエストによりゲームミュージックをどんどんかけちゃうのだ。今までリクエストのあった曲は、『組曲グラディウス・ファンタジア』『ソーサリアン』『R-TYPE』など。

宮崎に住んでる人はぜひ聴こう。それ以外の人も要チェックだよ。お問い合わせはMRT宮崎放送 ☎(0985)25-3111まで。

明治チョコレートを買って明菜ちゃんのコンサートへ行こう

明治チョコレートのパッケージ200円分を送って中森明菜嬢の2月12日の日本武道館コンサートを観に行こう。明治『ミルクチョコレート』『アーモンド』『ボディ』『ラッキー』200円分が1口だ。住所、氏名、年齢、電話番号を書いて封書で応募しよう。抽選で9100名ご招待。宛先は〒100東京都千代田区有楽町1-9-3 ニッポン放送事業開発部「明菜」係。締め切りは'88年1月26日(木)消印有効。

さらに「ミルクチョコレート」の包み紙裏面のMeijiマークを切り取りハガキに貼って〒104-02東京京橋郵便局内私書箱1号明治製菓「明菜のテレホンカード」係に応募すれば抽選で彼女のテレカが当たる！　3月末日が締め切りだよ。

オタクのお宅

ギャグ・クリエーター・アキ・ジュンペイ

安芸巡平氏の場合

ネタにつまったオタク襲撃隊に天の光。小我恋次郎氏が漫才の元相方を紹介してくれたのである。

◀素顔の安芸巡平さん

▼安芸さんはあの恋ちゃんの親友なのだ

▶芸について熱っぽく語る安芸氏

▲影響を受けた本の数々

オタクのイメージを例えば女子大生100人に聞いてみたとすると、まず96人までが「なんか暗いんじゃないー」とか、「いい人だと思うけど、ちょっと」などという答が返ってくるはず。しかし、そういう決めつけは、早計というものだ。今回訪れたオタクは、そういった世間のイメージを払拭してしまう明るく楽しい、健全なオタクなのでありました。住んでいる場所は、護国寺。駅を降りて歩いて3分、目印の井戸を右に折れた突き当たりにそびえるしょうしゃなピンク色をしたマンション、ここが安芸巡平（28）氏の住居。インターホンを押すと、にこやかな笑顔でわれわれ『お宅襲撃隊』を迎えてくれました。1歩部屋に足を踏み入れるや、まず目に飛び込んできたものは、整然と並べられた書籍の数々。それもみんなお笑い、喜劇関係の本、本、本。そうなのだ、安芸氏は喜劇関係の資料なら何でも収集してしまうお笑いオタクなのでありました。「そもそも最初にこの世界にのめりこむきっかけとなったのは、この本なんです」と言って見せてくれたのは『世界の喜劇人』（晶文社）という、手垢にまみれた資料。「小5のときにこづかいをためて買ったんですけど、とても衝撃的でしたね。何しろ、僕が、これは面白いと思っていた喜劇映画が、この本のなかではケチョンケチョンに書かれている。何だ、喜劇ってこんなに、奥が深いものだったのかってね」安芸氏は随分とませたガキだったのである。中を開くと赤線、書きこみだらけ。小学生のうちから、こんなに難しい本を読んでいたのだ。部屋をさらに見回すと、モリエール名作集、イヨネスコ戯曲集、シェークスピア全集などに混じって柳家金語楼全集、筒井康隆全集、いしかわじゅん、とり・みき、などの漫画などが。「最近、まめに集めているのが喜劇映画のパンフレット。それも戦後すぐにアメリカから入ってきた『底抜けシリーズ』なんです」これは最初、古本市で見つけて以来神田の古書店を暇を見つけては探し回った成果。その数36冊。いずれも値段は「とても高かった」そうだ。で、この資料の数々をどうしているかというと、これが飯のタネになっているというから幸せなのであります。趣味が昂じて慶応高校在学中に自分もお笑いの道に進むことを決意、卒業後なにもしなくても慶応義塾大学に行けたものを蹴って、青年座に進み劇団生活者に。「残念だったのは、僕達が劇団を解散したと同時にあの空前の演劇ブームがやって来たのです。結構観客には受けていて、創立3周年記念公演をおこなった次の日に喧嘩して解散。あと3カ月やっていたら波に乗れたはずなのにね」このあと、ラジオのお笑い関係の脚本を書くようになり、そのネタはこれらのコレクションから随分、引用させてもらったそうだ。まさにオタク冥利に尽きるとはこのこと。最後にここで公表してしまいますが、マルガッツのゲーム大会で並み居るゲーマーを尻目に、好成績を収めている歌舞伎町シスターズのあけみちゃんの正体こそ、誰あろうこの安芸氏なのであります。「どうせ出場するなら会場を沸かせてやろうと思いまして、最初はインドマンという謎の覆面ゲーマーを考案、その次に考えたのがあけみちゃん。このキャラクターは底抜けに明るいんです」ちなみに彼はおかまではありません。

▲歌舞伎町シスターズのあけみちゃん変身グッズ。みんな知らなかったでしょ？

▶蔵書の数々。本は約350冊。
すべて芸のコヤシだ。なお、彼の漫才の興業も近々あるそうなので追ってお知らせする。
要チェックすべし

▼見よ！この映画のプログラムの山！

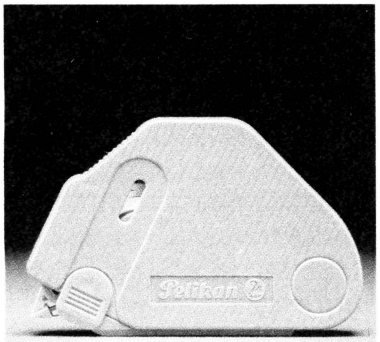
▶やはりバスター・キートンは安芸さんの心の師匠。洋もの、邦もの問わず、本、パンフはいっぱいある。勉強家！

ロール・フィックス

地味だったのりづけ作業が楽しくなった！　なんと手を汚さずにのりづけできるローラー式のりが新登場。接着剤革命だ！

新しいタイプののりが新登場。

一定の角度と少しの力を加えて引くだけで、テープが回転し、のりがまっすぐ転着される。貼りたい箇所にガイドをあてて回転を導くことができるため、手を汚さずに均一にのりづけできるってわけだ。



ゆっくり引けば、カーブ状ののりづけもできちゃうよ。

ポケットサイズでかたちもなんとなくかわいい。

カセットの交換だって簡単にできちゃうよ。

封筒ののりづけや包装なんかに便利に使えそうだ。

価格は1300円。交換カセットは、550円。お問い合わせはペリカン・ジャパン☎(03)449-4081まで。

接着剤の革命！　狙った所を正確にとらえるローラーのりだ。

大江戸裏ワールド

中野 豪

ガイジンさん物語　最終回

スティーヴ・ダウンさん

●商社勤務

日本人より日本を知ってるスティーヴ・ダウンさんでこの連載を締めてくくろうか。

好評のうちに最終回を迎えたこのコーナー。ラストを飾るのは、ハイソサエティ代表のスティーヴ・ダウンさん（32歳・魚座・申年）。神戸生まれのイギリス人。日本語は完璧である。

僕はイギリス国籍ですが、生まれたのは神戸。中学、高校は東京で、大学はハワイ大学。卒業してからもハワイで舞台に立ってました。喜劇が好き。それでめちゃくちゃな生活をしてたのでからだをこわして日本に帰って来ました。父が輸入品の会社を経営しているんですがコンピュータ要員が足りないというので僕が入りました。

僕は純日本的で、温泉が好き（注・箱根の別荘は温泉つき）で冬は家で着物を着ています。書道は習い始めて3年め。趣味はやはりパソコン。自分でプログラムをやるため、たいていのゲームはからくりがわかっちゃうんだけど、『上海』だけはわからない。すごい。日本の女の子は、うちの会社にも2種類いるけど、自分から仕事を見つけて楽しんでやってる子と、うだつのあがらないだんな探しをしてる子。あと若い人のヘアスタイルがよくないと思う。みんな同じで、自分に似合うものを知らないんじゃないかな。オフィスのどぶネズミカラーもよくないと思う。日本人で英語がうまいと思うのは木村太郎。

アメリカ人にもわからないユーモアだからね。日本は安全で住みやすく、とても気に入ってるんだけど、ビザの書き換えをもっと楽にしてほしいな。そうなればなんにも言うことないんだけど。（談）

EXCITING LIBRARY

先江進文庫21

獅子とともに横たわれ

主人公エリス・セイラーは、多発するテロ事件を解決するため、テロリストに扮してオトリ捜査を続ける。そしてとうとう、ある暗殺計画の糸口をつかみ、ベトナムで爆破スペシャリストであった経験を生かして、テロリストグループに接近する。今日は暗殺計画の黒幕に会う日だ。

その部屋にいたのはボリスだった。相手を見た瞬間にエリスにはわかった。勝利のわななきを覚え、それと同時に恐怖の冷たい戦慄が背筋を走った。男の全身に「モスクワ」という文字が書かれている。こちらを値踏みする厳しい目つきと、残忍そうな口許は、まぎれもないＫＧＢのものだった。

とこのように、ストーリーはスパイ小説としてののりで走り出す。犯人達のアジトに連れて行かれたエリスは、なんとかしてこの場所を警察に知らさねばならない。エ

ひろコの今月の一冊　アラビア遊牧民

▶本多勝一著
朝日新聞社
340円

約1カ月、アラビア人の住む国を旅して戻って来て、「日本はなんて無菌状態なんだろう」という、以前から持っていた感想を改めて確認した。思考様式、生活様式すべてにおいて日本と対極にあるのではないかと思われるベドウィン。

略奪することで生計を立ててきた歴史を持つ彼らは、驚くほど異文化の中に生きている。たとえば本書で、「アラビア人はたとえ100％彼らに非がある場合にも決して謝らない」との記述があるが、まさにそのとおり。人間とはそれぞれ違うものなのだ。自分勝手な規準だけで判断するのはやめようとは思うが、自分との共通点が全く見つからない国も珍しく、本書を読んでますます強くその点を意識した。刺激的な経験ではあったけど。

BOOK REVIEW

新潮文庫
560円

地獄島

栗本薫著

夢之丞が消えた。立女形(たておやま)が姿を消したとあってはと、江戸の三大名物のひとつとうたわれた初音座もぴったりと小屋を閉めてしまった。

実はこの男こそが時の捕物太夫。彼に想いを寄せる女すりのお蝶は、彼の行方を捜すうちに、彼にうりふたつの女を見つけるが……。

角川文庫
420円

ピーター・パンの冒険

J.M.バリ著

誰でも知っているピーター・パン。でもあなたは彼の物語を実際に読んだことはありますか？　わくわくしながら読み進むうちにもうエンディング。バリバリの冒険小説なんだな、これが。ネバーランドは、きっとひとりひとりの心の中にあるのでしょうね。

古代ローマ船の航跡をたどれ(上・下)

C.カッスラー著

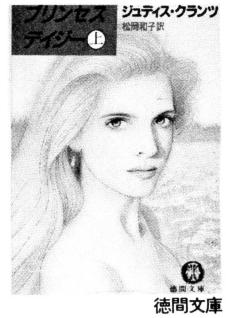
国連総会に出席するエジプト代表団の女性事務総長ハラ・カミルを乗せたＴＷＡ機がグリーンランドで墜落した。おなじみダーク・ピット率いるＮＵＭＡ、そして遺跡発掘隊のメンバーが救助に駆けつける。これは単なる事故ではなかった。カミルの暗殺が仕組まれていたのだ。

新潮文庫
各520円

プリンセス・デイジー(上・下)

J.クランツ著

アメリカで受けに受けてるジュディ・クランツの新作。もちろん彼女お得意のハーレクインロマンス風のヒロインのサクセス・ストーリー。ロシア貴族を父に、ハリウッド女優を母に持つプリンセス・デイジー。持って生まれた美しさは多くの人々を魅了したが……。



徳間文庫
各580円

エキサイティングライブラリーで紹介した本をみんなにプレゼント。欲しい本のタイトル、住所、氏名、年齢(学年)、学校名を明記の上、〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル4Ｆコンプティーク編集部まで送ってね。

スパイ小説がロマンスしちゃった！

ケン・フォレスト著
新潮文庫
各680円

リスはわざと使おうとしている爆弾を自分の家に忘れてきた。エリスの家にいる恋人ジェーンに電話をかけ、忘れてきた包みを持って来るようにいう。彼女にはあらかじめ、電話で言われた住所を警察に知らせるように言っておいたのだった。

かくしてＫＧＢがらみの暗殺は阻止され、大物テロリストも逮捕することができたのだが、このへんから、話の主人公が唐突にエリスからジェーンに変わり、なんとなくロマンス小説の漂いを始める。

ジェーンはエリスがスパイ活動をしていたことを知り、しかも自分がそれに利用されていたことに激しく怒り、エリスと訣別する。そしてまだ心の底に残るエリスへの思いをたち切るために、フランス人医師ジャン・ピエールと結婚し、２人はアフガニスタンの医療奉仕に出発する。ソ連軍の侵攻に必死の抵抗をするゲリラの村が新しい職場であった。戦闘が激化したある日、ジェーンは信じられない光景に出くわす。ジャンの逢っていた人物がソ連ＫＧＢの情報員だったことがわかったのだ。

またしても裏切られたジェーンには、こんどは夫の秘密を知ってしまったことへの危険がせまる。そのとき、分散するゲリラの勢力を終結させる任務でアメリカからやってきたエリスと再会する……とここまでがロマンス小説。

そして突然ストーリーは、脱出劇に変貌する。不可能に近いアフガンからの逃亡が、アクション小説の醍醐味を満喫させてくれるのだが、最後に２人が結ばれるところなどは、けっきょくはロマンス小説だったなというのが結論。こんなに面白いロマンス小説はほかにありそうもないけれど。

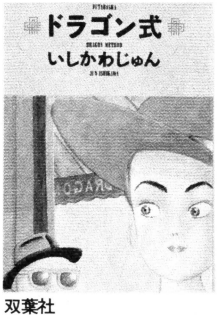
イラスト／中村　亮

角川文庫
340円

愛すべくハッカーたち

和久峻三著

高校２年生の昌男は、自作の16ビットコンピュータ『怪盗ルパン』を自在に使いこなし、学生生活をエンジョイしている。そしてある日、すごいことを思いついた。友人たちと共に、銀行のコンピュータにアクセスし、ハズレの宝くじをアタリに書き換えちゃったのだ。



双葉社
580円

ドラゴン式

いしかわじゅん著

かつて脇役だったパンクドラゴンはしだいにのし上がり、いつしか主役にのし上がっていた。今ではスターになった彼の下積み時代を振り返りながら、人気の秘密を探ってみよう。『続・ドラゴン式』と２冊同時に新発売。やっぱりかわいいな、パンクドラゴンって。

普通の生活

景山民夫

直木賞作家、あの景山民夫の珠玉のエッセイ集。ギブソンＪ45やシトロエン2CVなど、彼の若き日の思い出にまつわる小道具をモチーフに書かれた短編は、おそらく、ひとつの脚色もないのではないだろうか。

しかし、これは決して普通の生活などではない。ギターひとつ持って単身アメリカへ行っちゃうなんて……。

角川文庫
420円

敗者ばかりの日

D.フランシス他著

D.フランシスによる表題作の他、馬関係のミステリーばかりを集めた短編集。D.フランシスの騎手時代のグランド・ナショナルでの奇怪な事件をモチーフにした表題作は、競馬ファンならずとも興味深く読めるだろう。競馬場の雰囲気と集まる人々の描写が愉快だ。

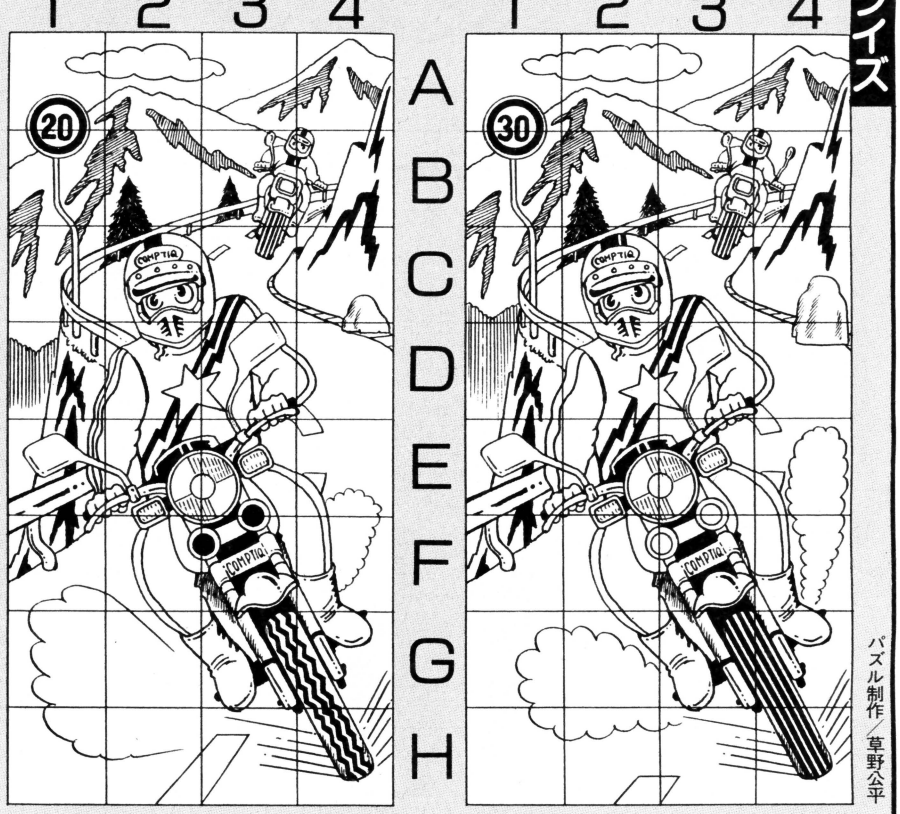
早川書房
480円

Charlie の NY便り

私はなにを隠そう、いきなりスキューバダイビングを始めてしまった！というかつまり短期間の入門コースの講習を受けはじめたってことなんだけど。だって友達によると日本じゃムズカしくてお金のかかる資格試験もすごーくイージーで格安！いかにも“あっという間”ドライバーライセンスの国なのだ。友達もCharlie同様Englishダメの人でいつも「エッ」「ウー」「ア?」とかうめきながら手ほどきを受けて無事合格。Charlieもガンバルぞ！これについて別におもしろいエピソードはまだないのだがとりあえず時代めいたタイル張りプールで泳ぐ千夕り坊の図なのだ。それにしても私は軽くてすぐ浮く…

PUZZLE QUIZ

パズル・クイズ



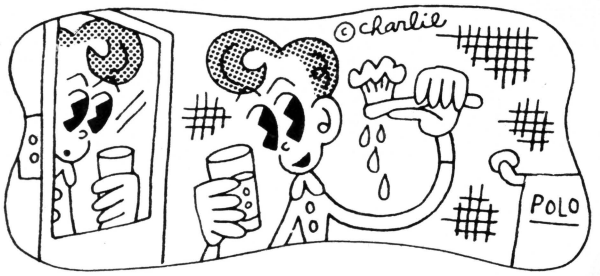
今月はおなじみ、正しいものさがしパズルでアール。

左右のライダーの絵は同じように見えるが、ひとつのマスをのぞいてすべて違っている。さて、左右がまったく同じマスはどれだろう。答えのわかった人は、ハガキに書いて〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビルまで送って！5名にTシャツプレゼント。先月の正解は2－E。

パズル制作／草野公平

私の日常

11月×日　12時に起床。夕方まで仕事をしたあと赤坂に出て友人の編集者と少女漫画家とSM作家と食事。帰って朝7時まで仕事。
11月×日　やや遅れていた16ページが、やっとあがる。夜中に仕事場で1時間ほど眠る。夜に「GAG GIG GO」の打ち合せ。
11月×日　2時に新宿で作家の斉藤綾子と対談、そのあと六本木に出て、テレビ朝日の深夜番組の録画。前の日2時間半しか寝てないのでひたすら眠い。帰って朝8時まで仕事。
11月×日　1時半仕事場入り、婦人誌のインタビュー、小劇場演劇について話す。そのあと午前0時にアシスタントを返して、朝8時まで1人でネームをやる。途中30分眠る。
11月×日　10時起床、神宮球場にスーパークロスの取材。終日雨の降る寒い日。濡れながら写真を撮る。帰ってから品行方正児童会の芝居のポスターを描く。朝9時就寝。



いしかわじゅん　漫画家　12月末に出した『うえぽん』（白泉社刊）が好評。夏はダイビング、冬はスキーだ。仕事がなければ。

11月×日　たまっていたエッセイとルポを1日がかりであげるつもりだったが、結局朝までかかって半分もおわらなかった。
11月×日　月触歌劇団の芝居を見にいく。終わってから役者や演出の安西水丸さんと打ち上げ。途中で抜け出し、朝まで仕事。
11月×日　エロ本のインタビュー。つまらなかった。新雑誌用の4色にかかる。色ページはアシスタントにまかせられないので時間がかかる。夜抜け出して酉の市にいく。
12月×日　終日仕事。ここ半月ほど、毎日3・4時間睡眠なので疲れがとれない。12月と1月は仕事を減らしてスキーをしたい。
12月×日　できたばかりの原宿クエストホールで「GAG GIG GO」本番。ちびっこギャング・うっちゃんなんちゃん・B21スペシャル・笑組・RUSH・ダチョウ倶楽部が出演するショーの司会者をやる。疲れた。

大江戸裏ワールド

中野豪

タツヲのひとりごと

▲サインはまだ慣れてないとか。でもイラストがかわいいね

まだ15歳の忍ちゃん。ワタシの半分以下とは……。さみしい。

今回の表紙モデルは中山忍ちゃん。そう美穂ちゃんの妹さんだ。TVで観るよりも背が高くて、とってもおとなしい。それでやっぱり、どことなく美穂ちゃんに似ている。こんな美人の娘がふたりもいたら、毎日、家に帰るのが楽しみだろうなあ、と彼女たちのお父さんをうらやむ私でありました。今回もしっかり、ポラ写真にサインをしてもらい、老後の楽しみのため、アルバムに貼った。

先月の

ごめーん、先月のプレゼントの応募しめきりは1月7日なのだが6日となっていたのだ。しかしこれは誌面上での誤り。抽選はあくまでも7日までの分の中から行っていますのでご心配なく。

なお、11月号262ページのリバートップのあの豪華な作りが事実だと信じこんでいる人がいるようですが、誤解のないように。リバートップは、他の事務所の片隅を借りて机を置いているだけ。でも夢はビッグなのである。

キミもソフトハウスの下僕（げぼく）になってみないか

◀宮下靖宏くん。シャイな少年である

工画堂の下僕になった宮下靖宏くんの場合

シモベ改めゲボクとなったこのコーナー、タイトルのハードさに比べ、仕事内容はずいぶん楽になって来ているようだ。さて今回登場してくれたのは宮下靖宏くん（16歳・高校1年生・バスケットボール部所属）。RPGが得意だ。

START

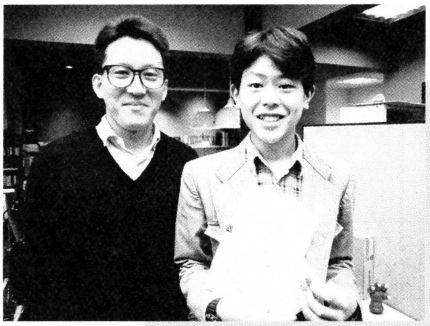
▲営業の谷さん（左）と開発課長の阿賀さんが今日の労働の内容を教えてくれる

▲新作『シュヴァルツシルト』をプレイする前に阿賀さん自ら説明してくれる

▲おお！　これはすごい！　おもしろいと喜ぶ下僕

▲しかし、敵の方がずっと強いんだもん。すぐやられちゃう下僕

▲今日の報酬はKGDオリジナルのジャンパーにディスクケース、そしてバッジ



▲最後には阿賀さんと記念撮影までしちゃいました

▲次の仕事はフォーマット作成。目標50枚。準肉体労働？

▲だんだん手が疲れてきた下僕。昔の下僕はダンボール箱運んだり掃除したんだ

ソフトハウスのみなさまへお願い

いつかは必ずこのコーナー出演依頼が届くと思います。ご迷惑でしょうが、その日には、日頃たまった雑役を武器に、少年たちをビシビシ鍛えてやってください。いやでしょうけど……。

宮下くんの感想

ソフトハウスの下僕となるべく、行って来ましたKGD。どんな苦行苦難にも耐えるつもりでいたのですが……。

な、なんと！　12月9日発売、シナリオシミュレーション『シュヴァルツシルト』をユーザー初で遊んでしまったのだ！（みんな買うように）

しかし、やっぱりそんなに甘くない。精神的労働をし、（50枚ものディスクをフォーマットする。これを精神的労働と言わずしてなんと言いましょう）

エンベロープにディスクを入れる。手伝ってもらわなければ、頭が爆発するところでした（オーバー）。と、まあいろいろこなしてきましたが、ソフトハウスってけっこうきれいな所だなーと思った。

阿賀さんからのコメント

とりあえず『シュヴァルツシルト』は買うように。フォーマットしてもらったディスクは、みんなで仲よく分けようと思います。3日ぐらいしか持たないと思うけど。

ゲボクを大募集中！　憧れのソフトハウスに対するキミの想いをつづり、住所、氏名、年齢（学年）、学校名を明記の上、〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビルまで送ってね。

『トリトーンII』のステッカーをダブルで

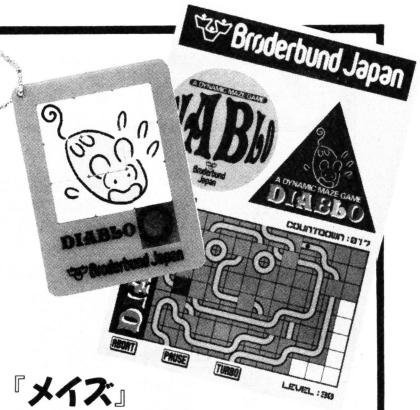
ザインソフトより、アクションRPG『トリトーンII』のステッカーを10名にプレゼントだ。

目にもあでやかなゲーム『トリトーンII』だけに、ステッカーも美しい。しかも2枚で1組というひと粒で2度おいしい構成になっている。

『イース』！おとなっぽい！ひと味違う！

名作『イース』と『イースII』のサウンドが、羽田健太郎氏の編曲により、フルオーケストラサウンドとしてCD化された。キングレコードより、この『交響曲イース』を10名様にプレゼント。格調高いゾ。

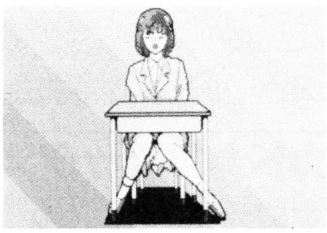
『メイズ』グッズを2種



ブローダーバンドジャパンより、ダイナミックメイズ『ディアボロ』のオリジナルステッカーとミニ・ボードゲームをペアで2名様にプレゼント。絵柄も2種類。パソコンゲームよりはいくぶん簡単に解けるのもうれしい……。

電車の中などでも手軽にできる。

AVGナンパゲームで勉強しよう



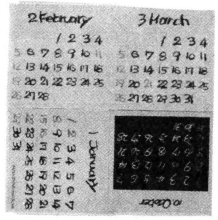
ファミリーソフトより『韋駄天いかせ男』のPC8801SR以降対応のソフトを3名にプレゼント。幼い頃、狼に育てられたため、片言しか話せないくせに、女の子にとっては怪しい魅力を持つ男が主人公のアドベンチャーナンパゲーム。最終的なターゲットは、アイドル歌手の麦子ちゃん。ゲームを解いてテクニックを学び、実践に役立てよう。

PRESENT FOR YOU

応募方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。'89年2月7日しめきり！

2WAYカレンダーだ

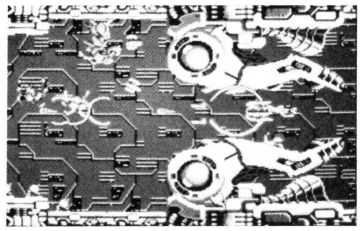


ナツメ(株)より『1989魔訶不思議カレンダー』を10名にプレゼント。ペーパーキューブが2とおりの立方体を作り出し、カレンダーとしてもパズルとしても楽しめるというものだ。

豪華に再プレゼント！

カドカワ・グリーティングブックを各5冊ずつ。山田詠美『HER』林真理子『キス、キス、キス』銀色夏生『青い玉』、C.M.シュルツ『ジョリィクリスマス ウィズ スヌーピー』、片岡義男『最愛の人』以上。

いよいよPC8801で遊べる！『R-TYPE』



NECよりアクションゲーム『R-TYPE』のPC 8801 VA 用を3名にあげよう。いわずと知れたアーケード、PCエンジン、X68000で大人気のあのゲーム。モンスターがエイリアンみたいでぶきみなところがたまらないんだよね。

健康的なゲームにちょっと疲れたあなたのためのゲームです。

ぶきみは新しい。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

KADOKAWA NOVELS

魔界水滸伝15

栗本 薫 680円

異次元空間に同時多発する魔の如き絵図。
地球の未来は？ 伝奇SF巨編待望の15弾！

KADOKAWA BOOKS

カドカワブックス

大除霊

悪魔を自力で守護霊に変える

1月刊 深見青山

霊とは念の集合体。念とは現在の思いのこと。
この基本を踏まえた上での除霊のやさしい解説書。720円

あすかコミックス デラックス

竹宮恵子全集⑧ オルフェの遺言 竹宮恵子 680円

竹宮恵子全集⑨ 私を月まで連れてって！① 竹宮恵子 680円

あすかコミックス

花のあすか組！⑪ 高口里純 370円

高口里純傑作集 ロッカ・フラ・ベイビー 高口里純 390円

バージン・ショット たかはまこ 370円

ヤマトコミックス・スペシャル

ランボーセンセー 永井豪 580円

桃太郎地獄変 石川賢 580円

ドラゴンコミックス

ソーサリアンシリーズ① 失われたタリスマン 吉富昭一 480円

ソーサリアンシリーズ② 紅玉の謎 八雲ひろし 480円

角川書店

わたせせいぞうの単行本コミックス

ふたりだけのSeason II

わたせせいぞう

やさしい時間に抱かれ、季節はゆるやかに過ぎてゆく——。三組の恋人同志がそれぞれのストーリーを織りなす、センチメンタル・ラブストーリー。

オールカラー・B5判●定価1300円

●既　刊

ふたりだけのSeason	1300円
チョーク色のピープル	1300円
おとこの詩(うた)	1300円

角川書店

HARD PACK PAGE

お待たせ！　今月はへんな新製品をたくさん集めてみた、というか集まってしまった。でも、それも楽しいモノばかりだよ。ZOOM UPはちょっとおかたいCDの話。「マック」は宇宙を舞台にしたシミュレーションゲーム、「88講座」にはなんと斉藤由貴ちゃんが登場しているゾ!!

NEW PRODUCT——240
ZOOM UP ——243
池ちゃんの88講座 ——244
Welcome to Macintosh——246

NEW PRODUCT 1 画面に映るものならなんでもOKのスキャナー

ついにドラクエが、ビデオになった。思い起こせば、ドラクエに夢中のあのころは、授業中も、登校途中も頭の中はドラクエでいっぱいだった。カギのある場所を求めて、あっちこっち訪ね歩いたのも、今はなつかしい思い出。そうだ、久しぶりにやってみよう。

ファミコンを取り出し、電源を入れた。記憶をたどりながら地下2階の迷路を歩く。あれっ、確かここを右にまがったところのブロックにカギがあったはずなのに、ない。

本当に、人の記憶はいいかげんなものだ。あんなに苦労したんだから、ちゃんと覚えていてもよさそうなのに。なんとかファミコンの画面を記録しておくことはできないかなあ。

そんなとき、役にたつのがこの「ビデオスキャナー98」。ふつうのスキャナーは、写真やイラストの上をなぞって、像をパソコンに取りこむ。ビデオスキャナは、紙の上に書かれた物じゃなくて、テレビや、ビデオの画面が直接取りこめる。だから、ファミコン画面も、パソコンに取りこみなおして、解説を付けて保存しておくことができる。カギのある部屋のシーンを「ビデオスキャナー98」で取りこんでおけばよかった。いまさら、遅いけどね。

▲HAL研究所　ビデオスキャナー「ビデオスキャナー98　HVS-10」　29,800円

ビデオやファミコンなどに「ビデオスキャナー98」を接続、さらにそれをNECのパソコンPC9800シリーズにつなぐ。これで簡単に画像が取りこめ、画像の編集もできる。もちろん「一太郎」や「アートマスター」などのソフトに読みこんで使うこともできる。

トシちゃんの「教師ビンビン物語」のワンシーンに、キミと先生の顔を組み合わせ、「かっこよくて、ステキな先生のクラスになれてよかった」とメッセージを入れる。そうやって作った年賀状を出しておいたら、3学期の成績はカンペキだったのにね。あ、これもいまさら、遅かった？　問い合わせ／HAL研究所　☎(03)252-5561

NEW PRODUCT 2 アコースティックも調律できるチューナー

全音楽譜出版社はセイコー電子工業の協力を得て、楽器チューナー「ゼンオンクロマティーナ331」を発売した。コイツがなかなかの優れモノ。というのも、高性能のマイクロホンを内蔵していて、アコースティック楽器の調律もできるんだ。

アコースティックというのは、空気振動で発生する音、まあ、簡単にいえばエレキではなく、自然音というところ。このアコースティック音も半音階まで自動測定し調律できる。

ポプコンでもいい、文化祭でもいい、とにかくコンサート経験者ならきっと分かってくれると思うけど、舞台の上でのチューニングというのはなかなか難しいんだ。それも知らずに、みんなは「ボーカルはしゃべらなきゃならないからたいへん。それに比べてギターなんかやってる人って、ちゃらちゃら舞台を歩き回るくらいで、ときどきボーンなんて音出して、気楽なものよね」などという。

なにをおっしゃいますか、ボクらもいろいろ苦労しているんですよ。開演前にちゃんとチューニングしたはずなのに、舞台が開くと、湿度や温度によって音が微妙に変化したりするんだ。ボーカルがしゃべりをやってくれている間に、チューナーをこっそり取り出して、チェックを入れる。うろうろするのは見苦しいし、ライトはボーカルだけにスポットがあたっているから手元は真っ暗。

この「ゼンオンクロマティーナ331」は、そんなステージ環境を考えて、表示部分はバックライト付き。基準ピッチを設定しておくと、音名と音程を7オクターブにわたって自動判定してくれる。急に電池がなくなって困らないように、電池の残量を2段階で警告してくれる。

外寸は、136×34×70㎜。電池こみの重さが170g。色も、ブラック、ホワイト、ワインレッドと3色そろっているので楽器の色、やってる音楽のジャンルに合わせて選べるね。

問い合せ／全音楽譜出版社 ☎(03)269-0121

▲セイコー電子工業、全音楽譜出版社　楽器チューナー「クロマティーナ331」6,000円

NEW PRODUCT 3 受験生の定期入れにカード型"でる単"

キミは何種類のカードを持っているかな？「えーっと、住友銀行と、VISAとMASTERと…」なんてのは自慢にならないよ。お父さんのカードの家族会員だろう。そういうのは自分でかせぐようになってから自慢しよう。そんなんじゃなくって、ホラいろいろあるじゃない？　定期入れが、定期だけじゃ情報社会で生活しているものとして恥ずかしいぞ！

それにしても、最近は本当にいろんなものがカードになっているね。電卓はもちろんのこと、カード型のボールペン、シャープペンシル、印鑑、電子アドレス帳、それに女性の化粧品までカードになっているそうだ。

セイコー電子工業は、そのカードブームに乗った商品として、カードサイズの辞書シリーズ「コノサイズディクショナリー」を発売している。このたび、シリーズの新製品として「受験SAY」という電子受験用単語帳が加わった。

登録されているのは5156単語。これは大学の入試試験をチェックして、出題された頻度の高いものを厳選して選んである。

それぞれの頻度順に4つのランクに分けてある。いわゆる「でる単」式。各レベルごとにサーチできるので、今からじゃ間に合わないとあわててるキミは、最重要単語だけ押さえておくというのも手だ。

つづりやアクセント、発音などで要注意のものはマークしてあるので、分かりやすい。変化形で引っかかりやすいものは、わざわざ変化形も表示してくれる。

もちろん、4ランクすべての単語を覚えたら、つぎは、入試出題熟語も981語登録されている。こちらは重要な同意語、反意語、派生語がキー操作で一発表示。これだけで、受験に出る熟語の約8割をカバーしているそうだから、ここまで覚えればしめたもの。

カード型なので、定期に入れて持ち運べる。キミが受験生なら、電車の中やバスの中で「明菜新曲発表」なんて週刊誌の見出しを、ながめている場合じゃない。どうせながめるなら「受験SAY」。あとわずかだ、ガンバレ、ガンバレ。問い合せ／セイコー電子工業 ☎(03)636-6111

▲セイコー電子工業
カード型電子辞書「受験SAY」7,500円

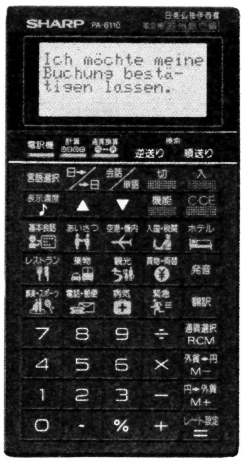
NEW PRODUCT 4 ナンパにも使えそうな驚異の7カ国語電訳機

年々、海外旅行者が増えている。とくにここ最近は円高で、女子大生やOL、それを目当てにしたナンパヤロウたちが、どんどん成田から世界に向けて飛び立っていく。

悪くない。旅行先では解放感が強くなっているので、ちょっとしたきっかけさえあれば、きれいなオネーさまともすぐお友だちになれるというもの。

今のうちにしっかりバイトして、この春休みは次のオリンピック予定地スペインに飛び、ナンパとしゃれこもうか。語学に自信のないという人のためにとっておきのグッズを紹介しよう。

シャープの電訳機Bwareシリーズの新製品「欧州旅行編〈PA-6110〉」。日、英、仏、独、伊、西、露の計7カ国語の会話文約350例、単語約610語が入国、電話などの目的別に収録されている。発音がカタカナで書いてあるところがウレシイ。問い合せ／シャープ ☎(06)621-1221



▲シャープ 電訳機「Bware」シリーズ「欧州旅行編PA-6110」14,800円

NEW PRODUCT 5 自分だけがこっそりと起きるための秘密兵器

ウチは小さなウサギ小屋みたいな家だから朝シャンにも苦労する。あんまり大きな音で目覚まし時計を鳴らすと「うるさーい」とオヤジに怒られる。「朝から大きな音を立ててまで、髪を洗う必要はない」なんてどなられたら、困る。

そこで私が使っているのは、セイコー・ビブ。振動で起こす目覚まし時計。枕の下に置いておけば、朝、頭がぐらぐらして目が覚めるというわけ。なかなか便利でしょ。オヤジが出張でいないときには、電子音に切り替えて使うときもある。

音を立てたくない人、たとえば赤ちゃんがいる家庭なんかでもいいんじゃないかな？ このビブの携帯用が「セイコービブ・トラベル」。会議中や出張の電車の中でも使えるから、今度オヤジにプレゼントしよう。問い合せ／服部セイコー ☎(03)563-2111

▲服部セイコー
目覚まし時計「ビブ・トラベラ」3,500円

NEW PRODUCT 6 フォントが豊富に選べるOASYS

富士通のワープロ、OASYS30シリーズに新製品「OASYS30ms」が登場した。新開発のフロムカードが使えるようになったので、明朝体だけでなく、ゴシック体、毛筆体、まる文字なども使える。文字を拡大してもギザギザが出ないベクトルフォントにも対応しているので、あいさつ状の見出しなんかもきれいに決まるヨ。

同時発売の「ザ・はがきプロ」を使えば161種類のイラストの中から好きなのを選んではめこみ、ハガキ書式をオープンして、一発で印刷できる。カレンダーやスケジュール管理機能もついている。問い合せ／富士通☎(03)216-3211

▲富士通
ワープロ「OASYS30ms」168,000円

NEW PRODUCT 7 あれば便利な日付けと時刻を印字する時計

時計は見るだけのモノ。それじゃあ、あまりにももったいないと、プリント機能を付けちゃったのが、その名もズバリ「セイコー・タイムプリンタ」。

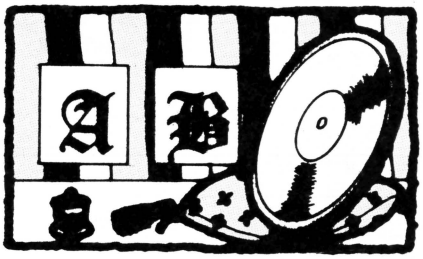
どんなふうに使うかっていうと、会社で書類を書きあげると、おもむろに、机の向こうにある「セイコー・タイムプリンタ」に手をのばす。書類の上の方に、ガッチャンコとプリントする。まあ、なければなくてもすむけど、あれば便利そうだね。

時刻だけの印字と、年、月、日だけ印字のどちらかを選択できる。また、「RCVD(受)SENT(送付)IN(入り)OUT(出)CFMD(確認)」の5つのワードの中から適当なものを選んで印字することもできる。問い合せ／服部セイコー ☎(03)563-2111

▲服部セイコー プリンタ付き置時計「セイコータイムプリンタ」12,000円

ZOOM UP

書きこみ可能なCD-ROM登場



どうやらついに、書きこみ可能な小型のCD-ROM装置が発売されそうだ。CD-ROMはCDを使った記憶装置。今はまだそれほど普及していないけれど、将来はフロッピーディスクにとって代わるんじゃないかと予想されているコンピュータの記録媒体だ。

現在のところCD-ROMを使った製品は富士通のワープロOASYS用の広辞苑をCD-ROM化したもの（岩波書店：28,000円）、書籍の目録（東京出版販売：47,000円）、地図情報を記録したCD-MAP（大日本コンピュータシステム：980,000円）といったデータベース的なものがほとんど。ごくわずかに、先号で紹介したPCエンジンのゲームなどがある程度。

このCD-ROM、記憶容量は約600メガバイト。1メガバイトのフロッピーディスクに比べると、600倍もの情報が収まってしまう。円盤は音楽用のCDと同じだから、多少のホコリではびくともしない、とくればフロッピーディスクにとって代わるのは時間の問題のはず。

だが、ひとつ大きな欠点がある。知ってのとおり、音楽用CDだって、あらかじめ曲が入ったのを売っているよね。それを買ってきても新たに録音することはできない。聞く一方だ。同じようにパソコンの記録装置としても、すでに情報が入っているものを買ってきて利用するしかない。自分の情報を書きこむことができなかったのだ。

そのため、おのずと用途に制限ができてしまう。たとえば、ロールプレイングゲームなどで、どこまで進んだかを記録しておける形式のものはCD-ROMでは書きこみができないので不可能ということになってしまうのだ。ところが、太陽誘電（本社：東京、☎03-837-6528）という会社が簡単な小型の専用記録機で録音し、再生可能なCD「That'sCD-R」の開発に成功したと発表。個人ベースの記録可能なCDが登場しそうなのである。

▲PCエンジンのCD-ROMプレイヤー（愛称はロム・ロム）。59,800円

これを使えば、CDも、カセットテープと同じように気軽に録音、再生ができるというわけだ。もちろん同じ装置がパソコンの記録装置としても使える。いまのところ開発途中なので価格そのほかがはっきりと決まっていないが、ＣＤ盤１枚が2000円弱になる予定。これが市販されれば、CD、CD－ROMの用途がぐっと広がる。

ちょうど時を同じくして、CD-ROMではリーダーシップを取り続けているソニーとフィリップスが、米国で開かれたショーで８センチCDを提案した。８センチCDは最近シングル・レコードにとって代わりつつあるシングルCDのこと。このサイズなら携帯用やラップトップパソコンでも使えるというねらいだ。こうした動きがCD-ROM市場に活気を呼び、CD-ROMソフトに新たな展開が期待できそうだね。

◀こちらは書きこみができるCD-ROM。まだ開発段階なので、価格は未定。これでCD-ROMに新しい展開が見られるかも知れない。

池ちゃんの88講座

新しい88が登場すると、新しいデモソフトも登場する。日頃あんまり注意深く見ていないこのデモソフトだけど、たまにはじっくり研究してみないか？

●どうしてデモソフトに由貴ちゃんは出てこないんだろう？

由貴ちゃんに会いたい！

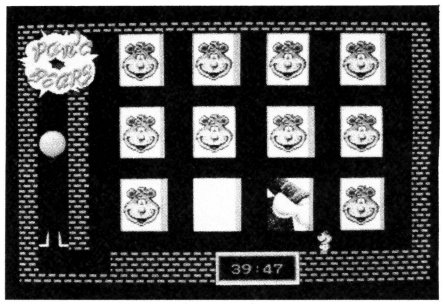
88には、昔から美しいデモソフトがつきものだった。みんなは覚えているかな？　ホラ、アナログRGB表示ができるようになったときのグラフィックデモ。ありゃビックリしたよな。写真みたいなグラフィックが動いちゃうんだから、そりゃもうかなりのショックだった。……でもって、初めてＦＭ音源が搭載されたときのバロック音楽のデモ。これも忘れられない！　それまで単調な音しかなかったパソコンショップが、いきなりにぎやかになっちゃって。本当にスゴイなって思ったよ。

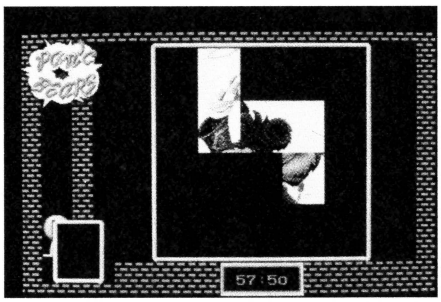
ハードの持つ実力を、最初に表現するのがデモソフトの役割だ。グラフィックはどうかな？　動きは滑らかだろうか？　音はどの程度再現できるのか？　こんな疑問に対する答を、実際に見せることによって知らせる。いってみれば、「こんなワタシです。よろしく」っていう挨拶代わりなんだよね。

今度新しく登場した88の新顔、MA 2 とFEにも、もちろんデモソフトが付いている。しかも、なぁんと見て楽しい、遊べばもっと楽しい『パニックベアーズ』というアクションパズルゲームなんだ。簡単に説明すると『神経衰弱』と『ジグソーパズル』をたして、それにアクションシーンをつけたってところかな。画面左の風船が下まで落ちる間に裏返っている札を合わせて、絵を完成させるのが目的だ。

ユーザー自信がゲームを通してグラフィックとサウンドを体感し、よりくわしく88をわかってもらおう、とまあそんなソフトなわけ。

『パニックベアーズ』って、こんなソフト！





▲『パニックベアーズ』は、神経衰弱とジグソーパズルをあわせたようなアクションパズルゲーム。見かけはかわいいけど、なかなか難しい

イラスト／中野豪

コンプティークは デモソフトでもあそびたい！

そう、『パニックベアーズ』を見て気がついたんだけど、なにもデモソフトはただ見ているだけのものじゃなくたっていいんだよね。もちろん、見て楽しいのはデモソフトの基本。だけどそれで遊べたら、そのほうが絶対に楽しいでしょ。

というわけで、コンプティーク・オリジナルのこんなデモを考えてみたんだけど、どうだろう？　MA２の機能を活かすなら、サンプリング音ブリブリでいきたいね。モノは斉藤由貴ちゃんの声、これで決定だ。4 KHzサンプリングならたっぷり128秒録音できちゃうから、いろいろなセリフが入れられるぞ。グラフィック＝由貴ちゃんの顔は、カタログなどからスキャナで取りこんでしまえばいい。でも、この場合は個人で楽しむ以外はダメだよ。

まず、画面に大きめのウインドウが開いて、由貴ちゃんの顔が映る。BGMはもちろん、斉藤由貴メドレー。こっちをじっと見つめて、ときどきニコッと微笑んでくれたり、ウインクしてくれるとドキドキもんだね。

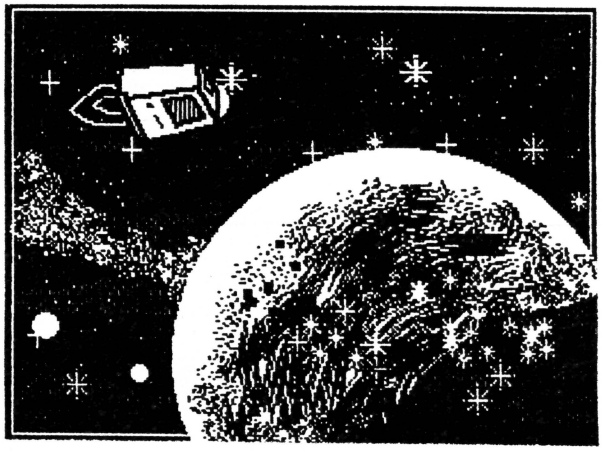
で、キーを叩くとイントロ当てクイズのスタートだ。数秒間曲が流れて三者択一。考えこんだりすると、由貴ちゃんも困った顔をして「早く！」とか「がんばれ！」とか「ホラあの映画のエンディングで……」なんてヒントを出してくれる。答が正しければ、Vサインで「えらいっ！」とか「それなのよ！」という祝福が。もし間違えちゃうと、ふくれ顔で「ちょっとぉ〜」「あなた本気？」なぁんて怒られちゃうんだ。こんなデモが店頭にあったら、きっと楽しいと思うよ！「こんなデモソフトがあったらいいな」というアイデアがあったら、コンプティーク編集部「88講座・デモソフト」係に送ってね。

これがウワサのPC-8801MA2だ

◀音源は、FMリズム各6音、SSG3音の合計15音。デジタル・サンプリング機能を使って最大128秒の録音・再生ができる。¥168,000円

協力／日本電気㈱

Welcome to Macintosh



『Reach for the Stars』がようやくマックに移植された。予想どおりにしっかりはまってしまった。シミュレーション・ゲームの楽しさを痛感する、今日このごろである。

リーチといってもマージャンではない。まっとうで楽しい戦闘SLGだぞ!

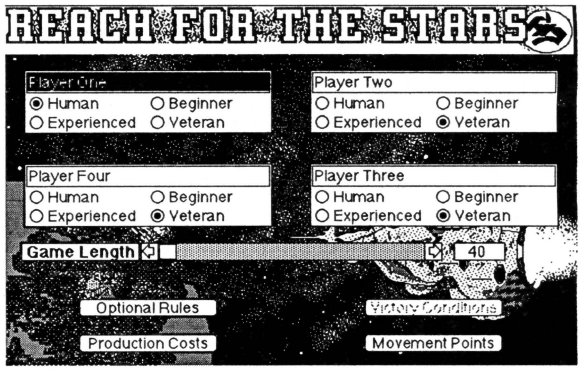
今回紹介する『Reach for the Stars』は、戦艦や兵隊を操り、宇宙の惑星を征服するというシミュレーションゲームだ。もともとは2、3年前にApple IIで開発されたゲームだが、マックにもようやく移植された。

プレーヤーの数は1人から4人まで設定できる。人が集まらなくてもマックが代わりを務めてくれるから心配しないでけっこう。

さて、ゲームを始める前に、まず自分の国の名前を決めなければならない。4つのウインドウにはそれぞれPlayer Oneから Fourまで書いてあるから、好きなウインドウの名前を書き換えてやるといい。そして、Humanのボタンをオンにすればok。それと同時に、一緒にプレイするマックたち（？）の国の名前とレベルも決めてやる。初めてプレイするときは相手もBeginnerがいいだろう。

さっそくプレイだ。Fileメニューの New Gameをセレクトすれば始まる。

しばらくすると、画面にいくつかの惑星とその名前が現われ、さらに左下に4つの国の名前が書かれたボタンが現われる。プレイヤーは、自分の国に指令を出す時に、自分の国のボタンを押す。マップはウォーゲームと同じヘキサマップになっている。

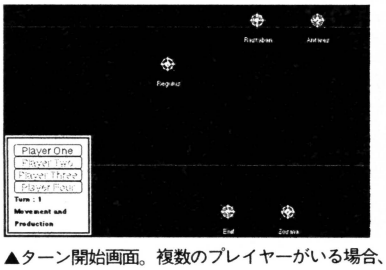


▲オープニング画面。なかなかかっこいいでしょ。でも、これ以外の画面はあまりよくない

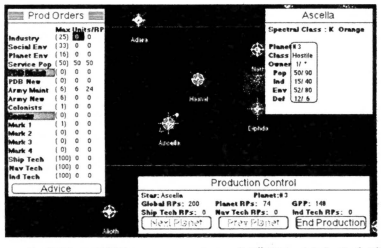
このゲームは1ターンごとに自分の艦船を移動させたり、兵隊を惑星に降下させて植民をしたり侵略をしたりして進行する。惑星には4つのクラスがあって、それぞれPrimary、Secondary、Tertiary、Hostableと決まっている。また2ターンに1度、Production（生産）を行うことができる。これは、惑星の状態を改善したり艦船を作り出すことで、このゲームでは重要なターンだ。ただし、生産を行うにはそれだけのCost（費用）が必要になる。そのCostは、Resource Point（RP＝資源力）で払う。RPは、惑星の人口や工業指数、環境指数で決まり、生産のターンごとに算出される。生産のターンでRPを消費しきらなかった場合は、次の生産のターンに持ち越される。惑星が複数ある場合は、惑星ごとのRPでその惑星をまかなわなければならないが、持ち越されたRPはどこの惑星でも使うことができる。

ゲームのスタート直後は、支配下の惑星の数はひとつだけ。もちろん手持ちの艦船は1隻もない。惑星の状態もあまりよくない。

惑星の状態は、いくつかのパラメータで変化する。惑星のパラメータにはPop（人口）、Ind（工業指数）、Env（環境指数）、Def（防衛力）の4つがある。Popは現時点での人口と、その



▲ターン開始画面。複数のプレイヤーがいる場合、ここでプレイヤーの交代を行う



▲生産時の画面。Ascellaという惑星に対する生産命令を出しているところ

惑星の最大許容量を表わす。Indは現在の工業指数とその惑星の最大工業指数を表わす。Env は Social Environment（社会環境指数）と Planetary Environment（惑星の環境指数）を表わす。Def はその惑星の防衛力を表わす。

ゲーム最初の１ターン目は生産から始まる。ここでは、惑星の状態の改善や艦船の作成などを行う。惑星の各パラメータは、人口をのぞき、１ポイントにつきいくらかのRPを払ってあげることができる。たとえば、工業指数を１ポイント上げるには10RP、社会環境指数を上げるには４RPが必要、となる。

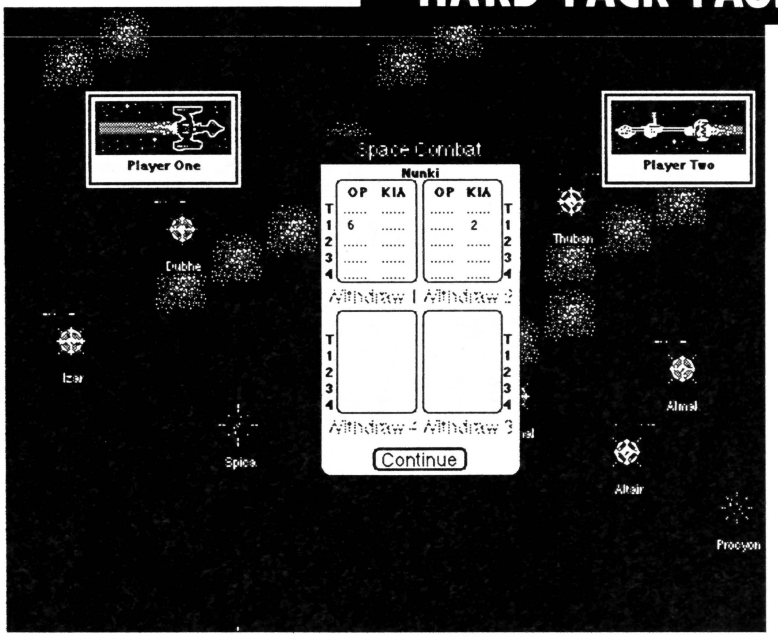
惑星の防衛力もここで増やせる。防衛力は、惑星に対する侵略を阻止するための防衛施設の大きさを表わす。他のプレイヤーが惑星に侵略を試みた場合、惑星の軌道上から艦船による攻撃が加えられる。それに対抗するのが防衛力なのだ。防衛力は、その惑星の艦船の開発レベルによって同じ数値でも異なった力を持つ。

艦船の作成は、その惑星の開発レベルによって制限される。艦船の種類は６つあってそれぞれ Scout（偵察艦）、Mark 1、Mark 2、Mark 3、Mark 4、Transporter（輸送艦）となっている。

偵察艦は、他の惑星の偵察を行うための艦船で、攻撃力はない。ただ、渡航力が大きく、１ターンに10単位移動できる。偵察艦は、ゲーム開始時点の開発レベル０で開発できる。

マーク１から４までの艦船は戦艦で、１から４に上がるにつれて攻撃力が高くなっている。また、渡航力もマーク４は大きいが、その分費用も高くなっている。

戦闘は艦船対艦船、艦船対地上軍のどちらかの形で行われる。艦船対艦船の戦闘は、同一の惑星軌道上に別のプレイヤーの戦艦が同時に現われた場合に起こる。艦船対地上軍の場合には、他のプレイヤーの惑星軌道上に戦艦が現われた場合に起こる。どちらも攻撃は同時に行われ、戦力の差で勝負がつく。１ターンでの戦闘に制限はなく、どちらかが全滅するか敗走するまで続く。地上軍は逃げられないので、敵の方の戦力が上回っている場合、ただじっと全滅させられるのを待つしかない。



▲戦艦対戦艦の戦闘。この画面では、マークIの6機と２機の戦闘結果。当然、数の多い方の勝ち

生産のターンでは他に、艦船の開発レベルを上げたり、惑星の防衛力を上げたりすることができる。艦船の開発レベルは一定の値を越えると１レベル上がり、新しい戦艦の作成が可能になる。ゲーム開始時の開発レベルは０でレベル３まで上がる。惑星の防衛力は、人口の一部を割り当てる。１ターンに増やせる防衛力は、人口の25%までとなっている。ただし、防衛力を維持するために１防衛力につき１ RPだけ投資しなければならない。

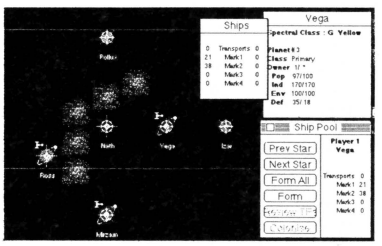
生産が終ると、次は移動を行う。移動は、艦船をひとつ、または複数をひとつの艦隊としてまとめて、目的の惑星に移動させる。目的の惑星に１ターンで到着できない場合は、次のターンではその艦隊に指示を与えることはできない。艦隊の渡航力は、一番遅い艦船に合わせられるので、素早い移動を行いたい場合は、艦船の種別を分けて艦隊を作り、移動を行うとよい。

未開発の惑星に輸送艦が到着したら、Coloniseコマンドで植民を始める。ただし、植民直後の惑星の社会環境指数と工業指数は０なので、すぐに生産のターンで両方の値を上げないと、せっかく植民を始めた人口がどんどん減っていってしまう。生産ターンの直前に入植をするのがベストだ。

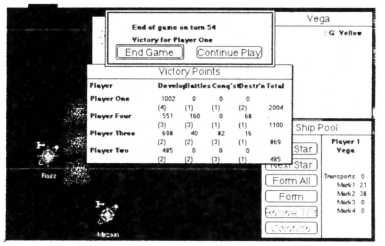
こうしてゲームは進んでいき、あるターンになった時点で一応ゲーム終了の宣言がされる。これは決定的なものではなく、そのまま続けることも可能で、これ以降は延々と続く。

ビジュアルな面ではあまり印象深いものはなく、わりと地味なゲームだが、内容はかなり濃いものとなっている。説明を忘れていたが、しっかりマックⅡにも対応していて、いちおうバックの画面がカラーになる。（それだけのことだが）

めんどうなウォーゲームなんかよりは、このゲームの方がずっと楽しめると私は思うのだが、みんなはどうだろうか？



▲移動の画面。惑星のデータや軌道上の艦船のデータがそろっている。この星の艦隊は強いぞ



▲ゲーム終了時。プレイヤーＩ（自分）がトップ。このまま続けることもできる

協力／アップルコンピュータジャパン　構成／オーガスト

3月号は2月8日(水)発売

来月号はピラミッドソーサリアン、ウィザードリィ4など、気になるソフトの最新必勝法を大放出するぞ！　おまけに豪華付録はM&MII保存版だ、ていっ!!

毎月第2・第4金曜日発売
ファミコン専門兄弟誌
勝ファミコン
1月13日発売
特別合併号も
よろしく!!

for New TV-Game Generation.
毎月30日発売
勝PCエンジン
2月号好評発売中!!

Magazine for Game & Comic Fan
月刊コミックコンプ
毎月26日発売
2月号好評発売中!!

EDITORS' VOICE

「ひとりで学べる水泳教室」という本を買って完全に理論武装したうえ、東急スイミングスクールたまがわにクロールの練習に出かけた。頭じゃわかってても体がねー。5mで溺れた。憶えてろ。(辰)

ソフトハウス・マラソンで今年はPSKへ行かなかった。毎年暮れは高知で最高のHを語り、酒びたりの一夜を過ごしたのに！　ああ、来年は行くぞ！　PSKさん、ぜひまた超Hソフトを作って下さい。(隆)

引越しをした。と一ぜん電話番号が変わった。ところがだ、新しい局番がなあんと4桁！　友人知人数あれど、4桁の局番を持つのは不肖この私のみ。さっそくみんなに自慢してまわっている。　(敏)

コンプ編の〝必殺深夜戻りの峰〟を紹介します。彼はウチのお手伝いさんなのだが、皆に恐れられること必どころではない！　一度は帰るが深夜に酔っ払って戻ってくるのだ。その時の顔……。怖っ。(な)

今月号の編集は年末進行である。いつもより1週間も締切りが早いので、編集者は鬼のように忙しい。その修羅場のまっ最中に「編集後記の原稿、5時までな！」とかいうヤツはきっと地獄行きだ。(敬)

中国で買ったTVアニメの主題歌集、ところどころに入っている日本語の歌の発音が微妙にちがっていておもしろい。日本人が歌う英語の歌も、アメリカ人にはこんな風に聞こえてるんだろうな。(光)

なにやら微妙な不幸が続いている。先月に引き続き、なんと今度は腕時計が故障してしまった。買ってからまだ半年しか経ってないのに、もお。しくしく……。なんかオレ悪いことした？　(田)

久木さんから、いらなくなったベッドをもらった。これがなかなかGoodな寝ごこちである。ただ、ベッドの真ん中に日本地図のような黄色いシミはなんだろう—…？　久木さん、教えて!!　(直)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Senior editors……吉田隆　久木敏行
Editors……中西文哉　平井敬子　島谷光弘　田中利昭　濱田直樹
Contributing editors……片岡英典　ヨコハママ　穂原俊二　野尻育子　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏
Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎拓　黒田幸弘　オーガスト　中嶋昭歩　丸山秀樹　大場福満　㈲ポチ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　菅原敬　木村典子　坂木恒善　圓道祥之　河崎実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　ケイ・ライターズクラブ　深沢美潮　工藤裕貴　西牧真　厨子貴之　高野希義　篠泰樹　佐藤武慶　田中千尋　小峯徳司　小我恋次郎　遊演体　菅原隆　ゼネラル・プロダクツ
Designers……高木和雄　12TO12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　佐藤安弘　日向淑郎　関谷広子　渡辺宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカグァバ・モリオカ
Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良

コンプティーク
2月号
1989年2月1日
定価520円

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2—13—3
電話　編集部：03—221—9851
販売部：03—817—8523
広告部：03—817—8425
印刷所　凸版印刷株式会社

©Kadokawashoten 1989

雑誌コード　13977—2
Printed in Japan

Dragon Gym
まもなくハタチを迎えます
我妻佳代

でも、無理や背のびは
素物です

PHOTO：TAKUYA KIMURA　STYLING：KUMIKO HARA　HAIR & MAKE：YOSHINORI SHIMOHASHI (DROP)　COPY:MAYUMI KITAMURA (POCHI)　EDITION：SHUNJI HOBARA　DESIGN：AKIHIKO SAWADA

この２月でハタチを迎えるアガツマさん。ハタチと言えば、人生のひと区切り。その人生の岐路に立って、彼女は今何を思い、何を考えているのだろうか……というような重々しいインタビューじゃないんだな、コレが（笑）。

――もうハタチだって？

「２月で。成人式です。どうせ子供っぽいです（笑）」。

――そんなコト言ってないじゃん。これから言おうと思ってたけど……（笑）。

「いま、メイクの方にも『高校行ってるの？』って言われてました。もう慣れてるんですけどね、でも、やっぱり気にしているんですよ」

――女のコはいつまでもカワイイ方がいいよ。話は変わって、何かハタチの誓いみたいなのある？

「あんまり意識してない。きっとこれまでの我妻佳代と全然変わんないと思います」

――じゃ、これまでの我妻佳代ってどんな女のコ？

「一言で言うなら、典型的Ｏ型！」

――ズボラな楽天主義？

「うそっ、Ｏ型ってそんなんじゃない。まわりのコトばっかり気になる世話やきタイプって言ってください」

――おせっかいなんだ？

「そう。前に小学校１年の担任の先生にお会いしたときに、いろいろお話ししたんだけど、かなりおせっかいだったみたいで。私の隣にイジめられてた頼りない男のコが座ってたときなんて、自分より先にそのコのテストをやってあげて、自分は０点とってたんですって。私は覚えてなかったけど、先生は『長い教員生活であんなの初めて』って言ってました（笑）」。

――自分で覚えてないってコトは、他にもそんなようなことやってたんだろうね。

「多分」（笑）

――弱い人はほっとけないってタイプ？

「って言うか、みんなが嫌ってるからって、私も嫌うのはいやなんです。みんなが嫌ってても、ヤクザ屋さんでもいい人っているだろうし……。その人がイヤな人なら嫌いになりますけどね」

――自分のコトより他人のコトを先に考えちゃうんじゃない？

「そうですね。自分が楽しむよりも、他人に楽しんでもらう方が幸せ」

――じゃ芸能人なんて天職じゃない？

「いやー、それはどうでしょうね。自分が満足できなきゃ、他人を楽しませることはできませんからね、こういう仕事は」

――佳代ちゃんは満足してないの？

「この前のファーストコンサートですっごい感動して。私はこんなに素晴らしいスタッフとファンの人たちがいるんだってわかったんです。がんばらなきゃって実感してます」

▲セカンドアルバム「Merry！ Go ROUND」で佳代ちゃんにどっぷり浸かる

PROFILE

★あがつまかよ／本名・同じ　昭和44年２月25日生まれ。仙台市出身。

★身長・１５２cm（でもまだ伸びる予定だそうな）体重・39kg（でもよく食べる）

★元おニャン子クラブ・48番　62年11月「プライベートはデンジャラス」でソロデビュー。

★12月１日に２枚目のアルバム「Merry! Go ROUND」が発売。

★成人の日は仙台で友達に会う予定。デビューしたときから「64年の１月15日はオフにしてください」とお願いしてた大切な日である。

★ハタチになっても「素直に自然に」をモットーに、ナチュラルな佳代ちゃんをビシバシ披露していってくれそうです。とりあえずはニューアルバムを聴いて、アガツマワールドにおじゃましてみてはいかがですか？

今夜は清らかなソプラノに陶酔
斉藤由貴

◀喋るとプッツン。唄えばジーン…

『優駿』以来、な～んとなくごぶさたのサイトーさん。年末にゃあ動いてくれるだろうと思っとりましたが、やっぱりね、と企画モノのCDを発売。

この「TO YOU」がとにかくドンぎまりの曲ぞろい。

オープニングがあの「Ave Maria」だもん。あのサイトーさんのあの尊い声で、あの身もひきしまるような「Ave Maria」を歌われちゃ、思わず日頃の悪行の数々をザンゲしちゃいますよ。キャサリーン・バトルばりのソプラノは、まるで除夜のカネのように、心に響き渡ります。

この曲以外は、なぜか“5WIH”がテーマ。知っとるかい？ いつ、どこで、誰が、何を、どうした、いかに、だよ。まったく勉強になるなー、ドラゴンジムは。オリジナル6曲のうち「When」と「Why」は英語詞。英語で歌詞がまるっきりわからなくても、サイトーさんの汚れなき声を聴いてるだけで、とっても満足。

外には粉雪が音もなく降りつもり、両手の中にはホットカルピス、あゝ、清らかな夜。

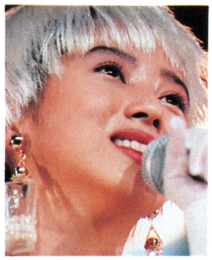
久々ライブでアイディア爆発!
西村知美

◀アルバムも出た。ビデオも出る。みんなのお年玉、アテにしてます。

トントントロリンのライブレポートです。ドラマが忙しくて、ライブは久々なんだけど、その分、長い間温められてたアイディア山盛りで、大変楽しかった。

オープニングのときに、ステージに黒人の人形が3つあって、デケエ人形とか思ってたら、コンサートの中盤になって、いきなり動き出して、人間だったことが判明。まばたきひとつしないなんて、さすがプロフェッショナル！ あと「恋のダイヤル6700」のときに、召し使いのカッコをして、でんわを持ってきたのは、マネージャーさんだし。まったく芸がこまかいんだから。

知美ちゃんて、レコードで聴くより、ビジュアルがあった方が300倍いいと実感させてくれたヨイコンサートでした。



◀いろっぽくなったと思わないか？

◀衣裳もカラフルでキュートでお人形のようだ。

満里奈100% 濃縮コンサート
渡辺満里奈

どうして毎週ジョッカーにさらわれるんでしょう。もっと注意深く生きてちょうだい。どーでもいいけど、木梨猛と満里奈ちゃんが常連の喫茶店の名は「アミーゴ」だ。うれしいセンス。

11月18日におたんじょう日を迎えた満里奈ちゃん。1つ大人になって、やる気満点のコンサートは東京公演が5回という大判ぶるまい。しかも、その5回を全部満席にしちゃうときてるから、さすがですね。

コンサートタイトル「NATURALLY」通り、満里奈ちゃんの持ち味を出して出して出しつくしてくれる構成で、もう鳥肌モンの感動。全22曲が、オリジナルのみ。アンコールラストが「ホワイトラビットからのメッセージ」で、古くからのファンもジーン。「深呼吸して」のときなどは、思い出がそーまと一のように脳裏をぐるぐる回ったものです。

◀酒屋のサナエちゃん役も好きです

◀やっぱ歌手だよね

▶大江千里にもっと曲を作ってもらってほしいです

ひみつのあっこちゃんに注目っ!
生稲晃子

◀一人になっても、ステージ狭しと大騒ぎのあっこちゃん

ソロアルバム「『生稲』De-Dance」リリースにともないまして、待望のソロコンサートが行われました。まあヤローどもの歓声ときたら、ハリケーンのようで、2日間耳に残ってましたよ。

ファーストコンサートだから、うしろ髪の曲もやるだろうなーと思ってたら、自分の持ち歌とカバーだけで構成。なかなか意地のあるところを見せつけてくれました（別に意地になってるわけじゃないだろうけれどもよ）。

コンサート全体のカラーとしては、アルバムの延長線上ってカンジで、ダンス！ ダンス！ おカネ払ってくれたんだから、踊ってってちょうだいよってノリ。以前のあっこっちゃんからは想像できないようなパワーでしたね。

1月25日にはサードシングル「ファンファーレが聴こえる」もリリース。んで、2月1日にはビデオも出るっつうから、ますますサイフが寒いぜっ！ このビデオ、新曲のイメージビデオや楽屋レポート入り。5800円も安い!!

長蛇の列の行く末にナニが待つ!?
小高恵美

驚いたことに、恵美ちゃんってコレが初のイベントなんだって。この日の会場は亀戸のエルナードって所の屋上。エルナードってどれだろうと思ってたんだけど、心配ご無用。亀戸の駅を出たとたんに若人の列、列、行列。こりゃハーゲンダッツ(古い)よりすごいぜっ！　だって2000人もいたんだからね。よく屋上が崩れ落ちなかったもんだ。

オリジナルはもちろん、「悲しげだね」のソロバージョンも披露、髪もだいぶ伸びてきて、新しい恵美ちゃんに会ったような気持ちだ。

◀ファンクラブもできました。地方の若者、おくれをとるなよっ!!

▶女のコファンも多い恵美ちゃんは終始ニコニコ

アルバム作りの達人!
島田奈美

12月10日発売の奈美ちゃんのアルバム「EVERYTIME I LOOK AT YOU」はトーゼンもうチェックしてくれたでしょうね。正月ボケは許されませんよ。

◀「12月のフェアリー」もよろしく

このアルバム、作詞は全部奈美ちゃん、作曲は杉山洋介(元サリーの人だ)。アレンジは松本明彦ととにかくチームワークが抜ぐん。作詞家としてもボーカリストとしても、奈美ちゃんがヒジョーにリラックスしてて、大船に乗ったような安定感を見せてくれてます。

アイドルくんたちの中では、比較的早いペースでアルバムをリリースしてる奈美ちゃんだけど、毎回グレードが高くてすごいよね。

どこを切ってもひかるちゃん♡
西田ひかる

おまたせしました！　ひかるちゃんのファーストアルバム「CLEAR」が発売！

聴く前は、きっと英語詞の曲があるんだろーな、イヤだな、わかんないな、と思ってましたが、なんとなんとオール日本語。そりゃそうだ。日本人は日本語じゃなきゃいけねーよ、こちとら江戸っ子でい！　西田サイコーだね！

全10曲の作曲を、林哲司せんせ(桃子ちゃんの育ての親)が担当してるコトもあって、実にトータル性の高いアルバムに仕上がってます、オススメよ。

▲冬だけど温かいアルバム。夏の日ざしが恋しい今日この頃

私の辞書に“努力”の文字はない
森高千里

しばらくお会いしないうちに、すっかりキレイになっちゃって。オマケにアルバムの「見て」なんて初登場5位だよ。いやー、まいった。デビューしたときは、素直にアイドル路線で売りゃあいいのにって思ったけど……。最近はライブの女王ってカンロクが伝わってくるもんね。さぞや血のにじむような努力を重ねていらっしゃるだろうと思いきや、千里ちゃんって“努力”って言葉が嫌いなんだってさ。ライブはいつでも一発勝負。こーゆー職人かたぎ、渋くて好きだなー。

◀アルバムには自作詞も満載、「別れた女」なんて演歌っぽい曲もある

▶白黒はっきりさせないと許せない人みたいです

単身復活!　まさに不死鳥伝説!
金子えみ

写真だけで、誰だかわかった人、キミはえらいっ！　アイドル博士の認定証を送ってあげたいけど、そんなモノはないのさ。

えみちゃんは元ポピンズのえみちゃんだ。ホラ、言われりゃ思い出すだろう？　ポピンズはいつのまにか自然消滅しちゃって、全国数万人のファンの枕を涙で濡らしていたが、まずえみちゃんがここに復活。現在OBC「ローソンサンデーフレッシュスター」に出演中なんで、大阪のするどい諸君の目には止まってるだろうけど、全国的復活の日も近いぞーっ！

▶すっかりキレイなお姉さん的落ちつきをみせる

◀歌の方もレッスン中。ソロデビューの日も近い。待ち遠しいなー

New Disk
愛犬ポチのこれっぽっち
コイズミの後に道ができるアイドル界

年末の恒例になったコイズミさんのベストアルバム。昨年は「バラードクラシック」で大々の頬を涙で濡らした巨匠が、今年は「Best of Kyong King」で王者の風格を見せつけます。おなじみの名曲の別バージョン集なんだけど「木枯しに抱かれて」のアカペラなんて腰が抜けるくらいにヨイ。「木枯し――」なんて、いろんな風にバージョン変えまくってまったく高見沢俊彦ったらオイシイよね。なつかしの「Heart Breaker」もあってうれしい私でした。

▲同時発売の「ナツメロ」もゼッタイオススメの強力盤！

裏時空戦士
やまざき拓の

OVAシンドローム

SPECIAL

作品の数ほど感動があるわけじゃないが、今年もいろいろ観ていくゾ！

□火垂るの墓

劇場で『となりのトトロ』と同時上映だった作品。『トトロ』の陰にかすんじゃった感じも!?

この作品、90分と長い。まあそれはビデオとして考えた時間の話なのだが、これだけの大作だと、少々心して観ざるを得なくなる。

アンハッピーエンドなので、好き嫌いもけっこう分かれるけど、僕としては85点ぐらいの出来じゃないかと思ってるのね。

原作を一読していれば、さらにその良さもわかるのだろうけれど、あいにくそんな余裕もなかったから、ＯＶＡにとりあえず浸ってみることにした。

大戦の空襲を逃がれて西宮に疎開した清太と節子。おばさんの家で世話になるが、冷ややかな扱いに耐えかねて、横穴で２人きりの生活を始める。

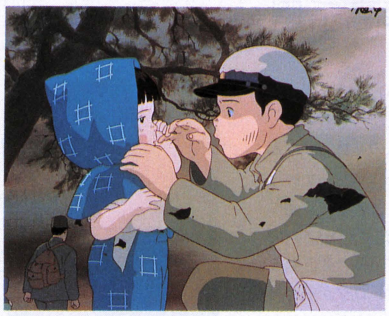
母親を亡くした悲しみにも負けず、４歳と14歳で暮らそうとする兄弟の姿は健気で、力強さを感じさせてくれるじゃないか！

また、この物語を美しく、そして静かに盛り上げている小さな役者「蛍」（最近はめっきり見なくなってしまった……）。このほのかな光は、兄弟の希望の光でもあるのだろう。それだけにはかなさも感じられてくる。蛍が横穴の中で死んでいるシーンは２人の、とくに節子の、死を連想させて、異様なまでに、見ていて辛いものがあった。

◆90分　バンダイ　9800円　原作／野坂昭如　監督／高畑勲　作画／近藤喜文

唯一好かなかった点は、２人きりの生活の章になってから、清太がモノを盗んで回る所。なんか盗みが正当化されているようで不愉快だった。時代が時代とはいえ、見るに忍びなかったシーンだったな……。

全体的には、丁寧な作りに好感が持てた。



今月のOVA・BEST10

順位	得点	タイトル	発売元
1	4,975	機動警察パトレイバーVOL.５　二課の一番長い日（前編）	バンダイ
2	3,180	ミッキーのマジカル・ワールド（日本語吹き替え版）	バンダイ
3	2,575	ガルフォース３　宇宙章／完結篇	CBSソニー
4	2,155	吸血姫　美夕　第二話「繰の宴」	創映新社
5	1,658	破邪大星ダンガイオー２	バンダイ
6	1,521	魔界都市〈新宿〉	ジャパンホームビデオ
7	1,045	がんばれミッキー（日本語吹き替え版）	バンダイ
8	800	鎧伝サムライトルーパー　第３巻　激突篇	CBSソニー
9	787	となりのトトロ	徳間書店
10	715	プーさんと大あらし（日本語吹き替え版）	バンダイ

11月１日～30日オリジナル・コンフィデンス調査

谷ちゃんのアニメでばけらった!!

中国アニメの底力を発揮 上海国際動画電影節

１年前に宣言したとおり行ってきました、上海国際アニメーションフェスティバルへ。近代化とともに元気がでてきた中国のアニメ、その中心である上海美術電影スタジオのお膝元で開かれる最初の国際フェスということで、いやがおうにも期待は高まる！　で、不手際もあったけれど、とても気持ちのいい大会でした。作品もいいものがそろってたし、観客の雰囲気もいい。世界中の作家やファンとの

◀これが中国アニメの中心地上海スタジオだ。

船でのピクニック、上海スタジオ見学、お別れパーティ（日本人グループはみんなでソーラン節を歌いました）などなど、楽しい催し物もあり、おまけに建築中（つまりまだ未完成）のホテルに泊まるというめったにできない経験もしたし……。

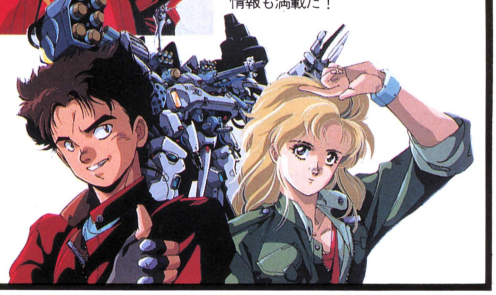
で、肝心のグランプリは中国独自の技術でつくられた水墨画アニメの新作『山水情』（監督・特偉）が獲得。詩情あふれる傑作で、妥当な結果でしょう。

◀手塚治虫をふくむ、国際審査委員の面々

Newtype 攻略日誌㉙

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

ＮＥＷＴＹＰＥ２月号は毎度お待ちかね、映画『ファイブスター物語』の大特集！　感動の各シーンを完全解説いたします。人気のＴＶアニメ『超音戦士ボーグマン』はファイナル特集。こいきな奴らのラストメッセージをお見せします。スペシャルゲストにいのまたむつみが読み切りマンガで登場！　'89年期待の新番組『ライガー』情報も原作者、永井豪特集「1989年の永井豪」でバッチリ解明。夏公開の映画『ガンヘッド』情報も満載だ！



月刊ＮＥＷＴＹＰＥ２月号定価４００円で絶賛発売中！

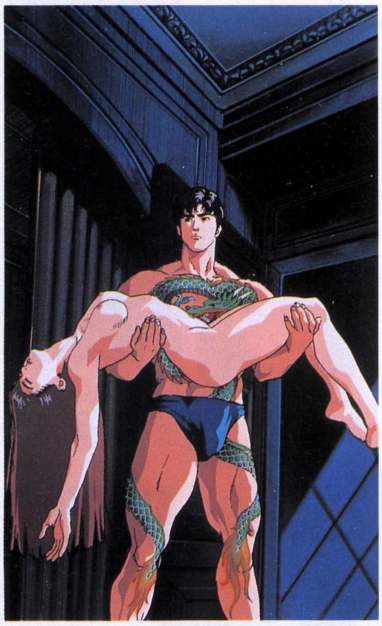
Crying

□フリーマン

池上遼一が描くハードボイルドのビデオ化だ。とにかく渋い！　かっちょええっ!!

スペシャルのラウンド2は、なーんとあの『Cryingフリーマン』だ。

ストーリー自体はなんだかよくわからない。香港の地下組織の日本人・コードネーム「フリーマン」なる殺し屋の活躍、それをめぐって右往左往する日本のヤクザ。そこへ1人の令嬢が紛れこんで、「フリーマン」に恋をしてしまう——という内容だが、それより何より、これはもう主人公のカッコよさをひたすらに満喫していただくしかあるまい。それだけで十分満足できるハズだ。



筋骨隆々の肉体に、ドバーンと竜の刺青。そして太い眉に渋い視線。あまりにもカッコよすぎるじゃありませんか！「うーん池上のキャラだ……」と思わずうなってしまう。そしてターゲットを殺ってからうるうると流すあの涙、これがたまらなく哀愁を誘うのだ。

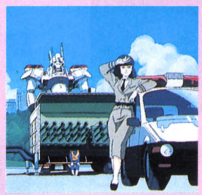
ところでこのアニメ、しっかり「成人向」のマークがついている。といっても、Hシーンは全編でたったの2か所、しかもなかり短い（えっ、十分だって？）。それよりクローズアップされるべきは、殺しのシーンの超リアルさ、血なまぐささである。血しぶきは上がるわ、目玉は飛び出すわで、むしろこっちの方で18禁の線にひっかかったんじゃないかと思わせるくらいだ。

しかし、ラストでポツリと残されたあの敵の2人、どーやって帰ったんだか（2時間以内に手当しないとアウトだとか言ってたしなあ）。それと、カミさんのセリフが、最初関西弁だったのがあとで標準語になっていたのにも、"？"してしまったけど。

まあ、いろんな意味で楽しめる1本では？

◆50分　東映ビデオ　12800円　監督／西尾大介　作画／新井浩一　美術／中村光毅　音楽／義野裕明

今月の○○大賞



今月は「ナイスミドル大賞」ってワケで、『パトレイバー』の後藤＆甲斐をプッシュ。

あの超クセのある性格、他の作品でもちょっといませんよね!?

ひとことイッキレビュー

ハイスクールAGENTⅡ

◆30分　東映ビデオ　9800円　原作／谷村ひとし　監督／坂田純一

★

●見どころ：『コミックバーガー』でおなじみの、谷村ひとし原作アニメのパートⅡ。今度は、金髪美女が、パートナーとあって、コースケも張りきってる。ネオ・ナチ相手に、高校生スパイが大活躍!!

●欠点：　展開が安直で、すぐ先が読めてしまう。

●評価：　スパイもの趣向派に。

吸血姫　美夕③

◆25分　創映新社　6800円　監督／平野俊弘　作画／垣野内成美

★

●見どころ：　シリーズ第3作。美夕の下僕の男を取り戻しに来た神魔の美少年と、さまよえる霊の乗り移った巨大な鎧が、今回の敵。美夕の過去についての話も、ちょろっと出ている。妖しげなキャラが魅力的！

●欠点：　詰め込みすぎの感があり、主旨がよくわからない。

●評価：　雰囲気に酔いましょ。

ドラゴンクエスト

◆45分　CBSソニー　9800円　音楽／すぎやまこういち

★

●見どころ：　アニメではなく実写・SFXとオーケストラでつづった、『ドラクエ』シリーズのビデオ版。勇者が仲間たちと出会って冒険の旅を続け、竜王と対決するまでのドラマを、豪華スタッフで盛り上げている。

●欠点：　物語として見る上でのまとめ方がイマイチ不親切。

●評価：　スライムが笑える。

機動警察パトレイバー⑤⑥

◆各30分　バンダイ　4800円　監督＆コンテ／押井守

★

●見どころ：　ビデオシリーズの完結版。クーデターを起こした陸上自衛隊と、第2小隊との全面対決！　後藤や甲斐といった、オジサン軍団の活躍にスポットが当たる。

●欠点：　オチてない。甲斐のラストのセリフがキメであるにしろ、尻切れトンボな終わり方。

●評価：　盛り上げ方は見事。

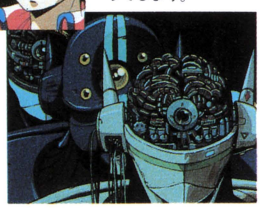
GunBuster·2 ダイジェストフィルムストーリー

超好評！　1月1日に発売された『トップをねらえ！』第2巻のフォトストーリーだ。前回をはるかに超えるポジ85点で、すべてがわかる!!　泣いて笑えるSF巨編だぜ。

第3話「初めてのときめき☆初めての出撃」

キミコが寝入ってるころ、ノリコたちは——。

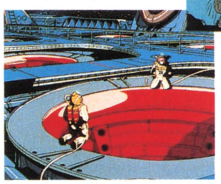
ワープ中、必ず始まるのが"きもだめし"。そのクジにノリコは当たってしまう。



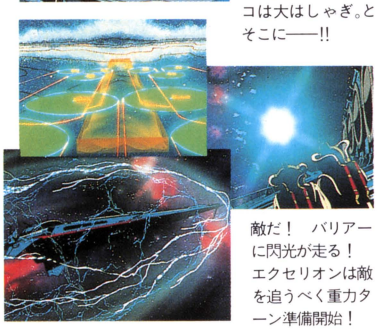
ルールは簡単。ハチマキをマシン兵器格納庫のハシゴにむすんでくること！　である。

ところが!!　むこうからやってくる怪しい影。男子のスミス・トレーンだ。彼らもやはりきもだめしをしていたのだ。

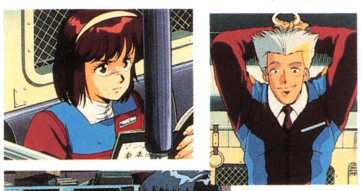
スミスはノリコの分のハチマキも持ちハシゴを上がる……と、そこにはコーチがいた！



「ワープ中は第二種警戒待機のはずだ！」コーチはノリコとスミスにレーザー砲のレンズ磨きを命じる。ガス星雲を見てノリコは大はしゃぎ。とそこに——!!



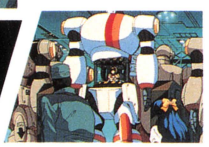
敵だ！　バリアーに閃光が走る！　エクセリオンは敵を追うべく重力タン準備開始！



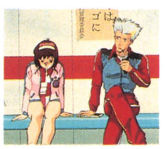
数時間後、ノリコとスミスはまたま偶然の出会いをする。これが恋の始まりかも。

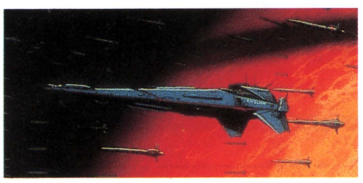
リーフ64！　美しかった星がなぜこんな醜い赤色巨星に。

そのころカズミはコーチにノリコとのペアを解消すると宣言していた。それをたまたまノリコは聞いてしまう。「あなたのためなのよ」カズミはいう。

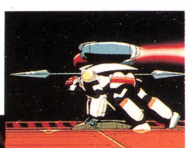


ノリコはスミスにそのことをいった。「じゃあ俺とペアを組まないか？」スミスのその言葉にノリコの頬が染まった。



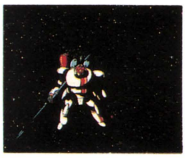


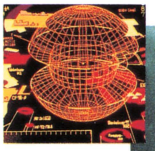
そしてついに敵との闘いが始まる。史上初のマシーン兵器部隊による作戦行動！　キャリフォルニュウム核弾頭を装備せよ。

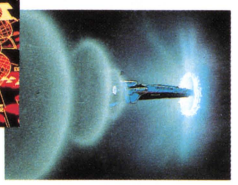


コスモアタッカーVが発進する！　つぎつぎとマシーン兵器がカタパルト射出される。無限の宇宙空間で、ノリコはついに実戦を体験する。しかもそれは、宇宙最強の、そして父のルクシオン艦隊を全滅させた謎の怪物が相手なのだ。ノリコの胸の鼓動は大きくなった。

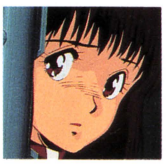
だがノリコは実戦の恐怖に何ひとつすることができない。戦いが終り、ノリコはスミスを呼ぶが、返事はなかった。スミスのあの声はもう聞こえなかった。



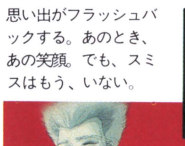




ワープ！　敵本隊はリーフ64だ。

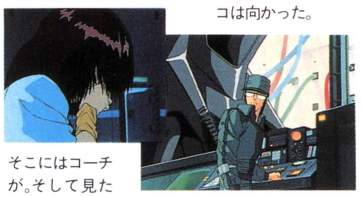


エクセリオン、男子待機室。ノリコはスミスがいないかと、そっとのぞいてみた。でも、そこにも……。小さな初恋は、ほんの短い時に流され消えてしまった。

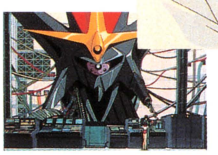


思い出がフラッシュバックする。あのとき、あの笑顔。でも、スミスはもう、いない。

泣きじゃくるノリコ。その後方にドアが…。うっすらともれている光の方向へ、ノリコは向かった。



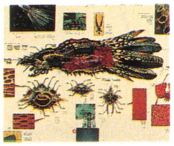
そこにはコーチが。そして見たこともないロボットの顔が。「コーチ、コーチ!!」ノリコはコーチの胸にとびこむ。



「わたし……なんにもできなかった」いまはただコーチの胸のなかで……。

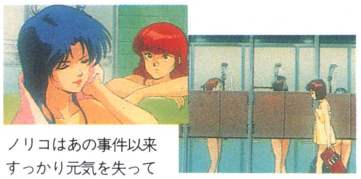
そのころリーフ64では異変が起きていた。巨大なフレアのなか、新たな怪獣が1匹、また1匹と——!!

©BANDAI・VICTOR・GAINAX



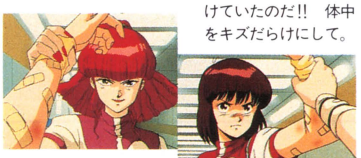
人類が銀河系のバクテリアだとすれば、彼らはそれを破壊する免疫抗体だ！　それが結論だった。

第4話「発進!!未完の最終兵器！」



ノリコはあの事件以来すっかり元気を失っていた。ゴミ箱を持ってトボトボと……。

だがじつはコーチに新兵器用の秘密兵器を受けていたのだ!!　体中をキズだらけにして。



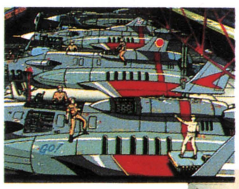
ユングはそれを発見し宇宙での決闘を申し込む。

宇宙に出たノリコの脳裏に、あのときのことが蘇った。敵が！　警報が!!　スミスが!!!　「いやあぁぁぁ――!」ノリコは泣き叫び、そのまま座りこんでしまう。星がゆっくりと流れる。

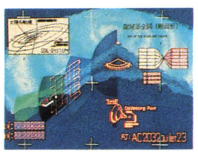
「あなた、ノリコをどうなさるつもり?」カズミはユングに強烈な平手打ちをくらわした。

バシッ！　ユングもたたき返す！　そこにはさまざまな思いが交錯していた。「今度宇宙へ出たら、あの娘死ぬわよ」ユングのその言葉に、ノリコはスミスへの思いをつのらせる。まくらに顔をうずめて……。

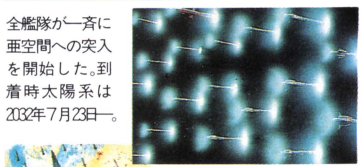
カズミはコーチに訴えていた。「いつまでタカヤさんにあんなことを…」コーチはいう。「終るまでだ。ガンバスターはおまえたち、ふたりでひとつのマシーン兵器だ！」と。カズミはコーチを愛している。そしてまたコーチもカズミを。だが。



エクセリオンは太陽系へと向かっていた。宇宙怪獣をあざむき、ひとまず地球で戦力をととのえるために。

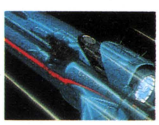


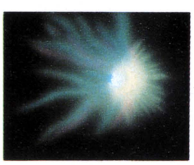
ノリコはスミスのことを思っていた。思い出の品とともに、故郷の地球へと。バニシングモーターがうなりを上げる。目標は太陽系だ！



全艦隊が一斉に亜空間への突入を開始した。到着時太陽系は2032年7月23日―。

亜空間での襲撃!!　ニュートン力学の通用しない空間で奴らは襲ってきた！





そしてワープアウト！　このままでは宇宙怪獣に地球の位置を知られてしまう。

トップ部隊急速発進！　だがノリコはひとり居残りを命じられる。

つぎつぎと発進するRX－7。ここが絶対防衛ラインなのだ。壮絶な戦闘がいま始まった。

ANIME CUBE

力の差は圧倒的だった。

信じられない数の敵がカズミを襲う。

ノリコはひとり待機室に。そしてすべての思いがいま！

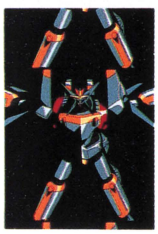
ノリコは決意した。自分のため。スミスのために。

残るはエクセリオン―艦のみだった。艦長は特攻をも覚悟していた……。

「あいつらを地球にやるわけにはいかん」悲愴な覚悟の、そのとき！

ガンバスター!!　史上最強の兵器がいま、覚醒したのだ。

「もう泣かない。誰にもたよらない。自分の力で最後までやるわ!!」最終決戦だ。



ガンバスターは出撃した。愛する者たちを守るために。バスタービームが宇宙怪獣を粉々にする。ノリコ、負けるな！　というわけで、あとはビデオを見よう!!

J(ジョン)・レノンのハートにふれられる貴重なフィルム

◀リラックス・ムードでレコーディング中の、ジョン

ビートルズは本当に偉大なアーチストだった！　と皆言うけれど、残念ながらボク達は全盛期を知らない。そんな、ビートルズ・エイジでないボク達にも、中心的人物だったジョン・レノンのことを知るチャンスがやってきた。

1980年12月8日、凶弾に倒れた

IMAGINE John Lennon ジョン・レノン

2月上旬より丸の内ピカデリー2 新宿ジョイシネマ2ほかで公開。

ジョンの生涯を歌と映像でつづったドキュメンタリー・フィルムが公開される。

ミュージシャンの伝記映画は数多くあるけれど、これは出色の出

▲息子ショーンの育児に専念していた、ハウスハズバンド時期

▲息子のジュリアン、ショーンとヨーコがジョンの生前の想い出を語る

来ばえ。というのはナレーションを本人自らが語っているからだろう。イギリス・リヴァプールでの少年時代。ビートルズとしての活躍。そして解散といったエピソードを本人のインタビューから実に上手に構成してある。

ミュージシャンとして、父として、夫として、男として。ジョンのさまざまな表情が見られる。まるで、1冊の伝記小説を読み終ったような気分だ。そしてレコード店へ走り出したくなるはずだ。

『IMAGINE』オリジナル・サウンドトラック盤。ビートルズ時代の“ツイスト・アンド・シャウト”“レボリューション”から“スターティング・オーヴァー”まで21曲を収録。(東芝EMI・CD3600円)

香港のSFXホラーは元気いっぱいだ！

◀美しい幽霊(J・ウォン)と一夜を共にすると危険が

▼香港版SFXが次から次へと登場する

クンフーあり、SFXあり、ラブ・ロマンスあり。お楽しみがいっぱいつまったオモチャ箱みたいな香港映画。今回もサービス満点で、タップリと笑わせてくれるゾ。

金が無く、その日の宿にも困る青年が村人に教えられた寺で一夜を過ごす。そこで謎めいた美女に出逢い2人は恋におちる…。が、

▲剣の達人の道士(ウー・マ)が現れて青年救出。アクションもたっぷりだ

美女は旅人の精気を扱い取る幽霊だったのだ。

見どころは、何といってもSFX。ハリウッドに負けないゾ、という意気ごみがスゴイ！　邦画もガンバラなくっちゃとハッパをかけたくなる。主演は、人気歌手のレスリー・チェン。幽霊役のジョイ・ウオンもなかなか美形なのだ。

チャイニーズ・ゴースト・ストーリー
A CHINESE GHOST STORY

1月21日より渋谷東急ほかで公開
各国の映画祭でも注目された作品。

デロ〜リドロドロ謎の物体が人を溶かす

▼ブロブは町中の人間を襲い、どんどん巨大化していった

▲ヒェ〜ッ、カーセックスしてたら彼女がこんなになっちゃったヨ〜！

宇宙空間のかなたから飛んできた謎の物体“ブロブ”。ドローリ、ネバネバと形がない。どんなに小さなすき間からも入り込み、一瞬にして人間を溶かす。そしてブロブはどんどん大きくなっていく。

◀ブロブ退治に乗り出す主役の2人。ケビンの兄貴は、あのマット・ディロンだ

グチョグチョ、デロリンと殺される人間たちが何とも気色悪い(良いという奴もいるけど)。30年前にスティーブ・マックイーン主演で作られた、スプラッタホラーのリメイクで、今回の主演は『プラトーン』のケビン・ディロン。

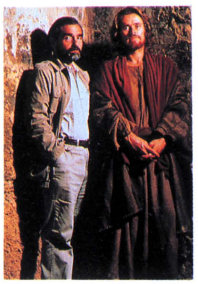
ところで、〝無敵と思われたブロブにも実は天敵がいた！それが何かは、見てからのお楽しみだけど。

ブロブ
宇宙からの不明物体

1月下旬より、ニュー東宝シネマほか東宝洋画系にて公開予定。

キリストを冒とくした!! と世界各地で大騒ぎ

▲キリストと結ばれるマリア役には、バーバラ・ハーシー



◀お騒せ監督スコセッシ(左)

ハリウッドでは、"冒とくを許すな"とプラカードをもった25,000人が抗議デモ。ローマでは上映反対運動。パリでは上映中の映画館が焼き打ちされ、なんと14人の重軽傷者が。と、世界中で大反響の、超お騒がせ映画がやっと日本でも公開される。

キリストの生涯を描いたストーリーだが、何か問題かと言えばズバリ、Sexシーンなのだ。

十字架にかけられたキリストは、天使(本当は悪魔)のささやきで、長〜い夢を見る。キリストは売春婦マリアと結婚。子供をたくさん作って普通の人間として生きるという夢だ。とても美しいシーンなのだが、敬けんなクリスチャンにとってはどーにも"許せない!"というわけ。

監督は『タクシー・ドライバー』のマーチン・スコセッシ。「人間としての弱さや悩み、欲望を持つキリストを描きたかった」と、論争なんて、てんで気にしてない様子。どっちにしても、ハリウッドでは連日超満員。史上最高の興行収入だそうだ。

◀話題のキリスト役は、『プラトーン』のウィレム・ダフォー。デビッド・ボウイも出演している

最後の誘惑

1月下旬より丸の内ピカデリー2ほかで公開予定。

"ディザイヤー""プライド"など17曲。U2のコンサートを体感できる

▲26才の若手監督フィル・ジョアノウの創り出す映像がすばらしく美しい

'78年、アイルランドで誕生したロックバンド"U2"。アパルトヘイト問題など、彼等の曲には、いつも熱いメッセージが秘められている。

アメリカからスタートし世界15カ国で行われた"U2ヨシュア・トゥリー ワールドコンサート"の記録に新曲をプラス。ツアー各地での人々とU2とのふれあいなどでつづったドキュメンタリー・フィルムだ。E・プレスリーの故郷メンフィスをおとずれたときのU2の感動の様子など、彼等の生の表情がビシバシ伝わってくる。

▲左からエッジ、ボノ、ラリー、アダムのメンバーたち。モノクロフィルムも効果的だ

U2 魂の叫び

2月上旬より、みゆき座ほかで公開予定。

N.Yって本当に刺激的でヘンテコな街だ

ボクたちが知っているN.Yはエンパイアステート・ビルやセントラル・パークに代表される知的な大都会。でも、まったく違うN.Yもある。チャイナ・タウンの奴隷競売、SMクラブ、そして、アヴァンギャルドなパフォーマーたち。N.Yの町を、裏側からのぞいてみたいという人にオススメのドキュメンタリー・フィルムだ。

◀"ブァック・ユー"を唄う大男(?)D・ジョンソン

Nobo New York

1月28日より、文芸座2、吉祥寺バウスシアターにて公開。

バチカン司祭のスキャンダルを暴露!

カソリックの司祭といえば、誠実、温厚、清廉潔白ときまっている。ところがこの司祭ときたら、戦争中とはいえ人を殺すわ、マフィアとつるんで闇取り引きはするわ、おまけに尼僧とSexまでしてしまう。しかも! これが実在の人物だったというから、いや〜、まいったネ。

"ス--パーマン"でおなじみクリストファー・リーブがマジメに司祭を演じている。

▲豪華な宮殿や、美しいイタリア風景にも注目

バチカンの嵐

1月下旬より銀座シネパトスで公開予定
監督は"去年の夏"のフランク・ベリー。

空想科学電影館 其ノ参

岸川 靖（おさむ）

ついに巨大ロボット映画が実写で登場!!

'89年夏期に東宝系で公開されるＳＦＸ超大作『ガンヘッド』の製作発表会が88年11月27日帝国ホテルに於いて行われた。

『ガンヘッド』とは、主人公である究極のロボット兵器の名称だ。つまり、この映画は日本初の巨大ロボット映画なのである。もちろん、映画の中の巨大ロボというなら、『キングコングの逆襲』『ゴジラ対メカゴジラ』等に登場したメカニコングやメカゴジラがいるが、それはあくまでも怪獣映画の脇役的なものであり、主役としてロボットが据えられたのは、この作品が初めてである。（ＴＶシリーズだと『ジャイアントロボ』『マッハバロン』などがあるが……）

製作は東宝・サンライズであり、怪獣映画はお手のものの東宝と、『ガンダム』『ボトムズ』などロボット物は得意のサンライズが共同しているあたり今までの特撮物とはひと味違った作品になるであろうと考えられる。

気になるスタッフだが、監督に『ウェンディー』など、日本ニューシネマの雄として知られる原田真人。

特撮監督に『さよならジュピター』の川北紘一。主演に『悲しい色やねん』やＴＶ『悲しみだけが夢を見る』の高嶋政宏と、興味深い布陣となっている。

物語の詳細はまだ不明だが、舞台は2039年であるというから、近未来の戦争ものと推定できそう。個人的な予想だと（オイオイ）、原田作品に見られる淡々とした演出が、未来の人々をリアルに描き、高速度撮影の冴える川北演出がメカに巨大感を与える。そして渋い二枚目・高嶋が、かつての東宝路線を継承する——。

こりゃ、今度の夏が楽しみだ！

▲監督の原田真人。淡淡とした演出が、好評の人だ

▲特撮監督の川北紘一。『大空のサムライ』などでも活躍した

▲メカデザインの河森正治。ガンヘッドのデザインも、彼だ

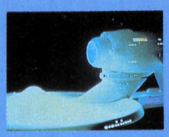
▲主演の高嶋政宏。『海底軍艦』の高島忠夫の長男なのだ

我的推薦電影巻

柳の下にどじょうは何匹？

映画はヒットすると続編がよく作られる。今年全米で公開が予定されているＳＦ映画のパート２ものだけを書きだしてみても、『インディジョーンズ３』『バックトゥザフューチャー２』『ゴーストバスターズ２』『フライ２』『ハイランダー２』『スタートレック５』『ショートサーキット３』『ファンタズム３』『ハロウィン５』『サイコ４』等々、たくさんある。どの作品も知名度はあるので日本で公開されるだろうが、パート２ものの宿命でパート１をしのぐ作品は滅多にないが、まあ『エイリアン２』みたいな拾い物もあるので期待してみよう。

さて、筆者の期待No.１は『ゼイ・ライブ』（奴らは生きている）だ。エイリアンが人間に化けてひそかに侵略を進めていくという物語で、監督はＪ・カーペンター。このところパワーダウンしていたが、この作品で一気に盛り返した感じだ。侵略ＳＦと西部劇を、ミックスしたようなこの作品、早く見たい！



◀『スタトレ』は副題も意味シン

◀『バックトゥ』キャストは未発表

◀『インディ３』はゲストも豪華！

撮影／堀内秀昭

写真提供／ＣＩＣビクター

欄外通信 決定ではないのだが、大映で『ウルトラQザ・ムービー』という作品が予定されている。ご存じウルトラシリーズの元祖ともいえるＳＦＴＶシリーズの映画版で、登場人物や設定を一新し、現代が舞台になっている。物語は４話のオムニバスになっており、マンモスフラワーやガラモンなどの登場が予定されている。

小川範子のおっこらせ日記

受験直前のこの明るさと余裕を見よ

いよいよ近づいてきました。昨日で2学期期末テストも終わって、残るテストは本番の入試だけなんです。

志望校の方は、来週の面談で、先生とお母さんと私で話し合って決めるんですけど、自分の中ではもう大体決まってるんですよね。先生に「無理だ」って言われちゃうかもしれません。

▲来年はワンレンだから、もうおさげスタイルも、見おさめかな？（たぶんまだまだ見れる）

ませんけど……。うーん、悩む（ちなみにその学校は共学です）。

でも、お仕事はいままで通り。今日はNHKのドラマのクランク・インでした。NHKでお仕事するのは初めてなんですけど、やっぱり雰囲気が違うんです。民放とはまた違う空気が流れてて、けっこう緊張するものです。

今日、初めてお姉さん役の桜田淳子さんとお会いしたんですけど、すごく優しい人で、いろんなお話ししてきました。フツーは撮りと撮りの合い間はボーッとしてるものなんですけど、今日なんてその何十秒の間もお話ししちゃって。淳子さんってちょうど15歳でデビューして、15歳って私のトシですね、それでそんな話で盛り上がっちゃって。淳子さんがデビューした頃って、私はまだ生まれてなかったし。私が「月刊明星さんの表紙をやったんです」って言ったら、「私も百恵ちゃんとやったのよ」なんて。すごく不思議なカンジです。すごいなーっていうか。淳子さんや百恵さんって、雲の上の人みたいなのに、その淳子さんと一緒にお仕事できるなんて、本当に幸せ者ですね。私は。

あっ、そうだ。アルバム、聴いていただけましたか？　今回はいろんなカンジの曲が入ってて、私もとっても気に入ってます。それで、このアルバムの裏ジャケットの写真なんだけど、真横から撮ってて、イロっぽいんじゃないかな、なんて自分では思ってたんですよ。それなのに、いろんな人の感想は「凸凹がない」とか「まったいら」とかそんなコトばかり。確かに、いまは凸凹がないかもしれません。でも、来年には、高校生になれば、絶対に凸凹ができますからね！　来年の今頃は3サイズなんて85-56-83になっちゃうんだから！　それで私はワンレン・ボディコンでキメちゃいますからね。もうネーム入りのジャージなんてサヨナラ。みなさん、楽しみにしててくださいね。もう“アンパンマン”なんて呼ばせませんよ。

ワンレン・ボディコンになるためにも、まずは高校生にならなきゃ。いまのスケジュールだと、受験の前日もお仕事が入ってるんだけど、私としてはそっちの方がうれしいんです。ヘタに時間があくと、いろいろと余計なコト考えちゃうんで……。仕事と勉強の両立って大変でしょってよく言われるんだけど、私って本当にお仕事が好きなんです。どんなに忙しくてもお仕事がなきゃダメだと思う。きっと、お仕事がなくなったら、生きていけません。好きっていう気持ちって、本当に強いなーって思う。それに、どんなに大変でも私にはスタッフの方たちとファンの皆さんがついててくれるんだから、全然平気です。

それでは、また来月!!

●左上の写真のポーズ、最近いろんなカメラマンに大ウケだそうで、そこら中で範ちゃんはやってるそうな。なんだか長くつ下のピッピみたいでかわいいじゃんね

ワンレン・ボディコン宣言に君の熱き意見を！

読者通信

撮影　江尻宏明

受験まで秒読み段階に入った範ちゃんに励ましのおたよりを出そう！　ということで、今月のテーマは「受験間近の受験生の心がまえとワンポイントアドバイス」だ。ま、このテーマは受験経験者に限られちゃうんで、その他の人々は「範ちゃん　ワンレンボディコン宣言に対する私の意見」でよろしく。編集部秘蔵の範ちゃん写真が毎月20名様に届くぞ。

ひとつお願い。封筒で送られてきた手紙は原則として範ちゃん自身に開封してもらうんで、写真が欲しけりゃ、封筒のウラにちゃんと住所氏名を明記してちょうだい。

さて、今月のラッキー野郎は、八鍬孝憲、福田孝則、深海信貴、小松宏、大竹保仁（敬称略でゴメン）他15名。どの写真が届くかは、神さまだけが知ってる。ギブ・ミー・ア　レター！

イキなカントク 實相寺昭雄の ナメてかかれ!

いつか、いつかとウワサされていた巨匠の新連載が、ついにスタートした。このコラムが読めたというだけで、もう読者のキミは、三国一の幸せ者だ。自分の幸運を天に感謝し、かみしめて、さあ、下のコラムを読むがよい!!

まァ、南中華、……『イコちゃん』の怪人河崎実に、おじさんの助平心をビームされちゃったわけで。……私があの風営チラシ中華、電話ボックスにマン艦飾と貼られていたホテトルのビラをコレクションしているってことが、バレちゃったわけです。でも、ここんところ、街の電話ボックスもずい分淋しくなりましたね。

売春ナントカのホウ助にあたるとやらで、印刷所にまで、お上が目を光らせたり、街には公序良俗が好きな人もウヨウヨいるわけで、街の美術館、衛生博覧会だった箱も、殺風景になっちゃいました。ニューヨークの地下鉄アートも後退の一途。落書きのできない電車なんてものもつくられてるそうで、洋の東西、同じですね。

実は、あのチラシのコレクションを思い立ったのが、一、二年遅かった、……と私は後悔しております。私は昭和の黄昏、六十年代になって「これやらずば、……」と蒐めはじめスタッフにハッパをかけたんですが、大漁豊作にうかれ、一万枚突破も夢のうち、と思っていたのが大間違い。汚い、いやらしい、美観を害する、……環境美化運動とお上の頑張りで、チラシは肩身狭くなっていったのであります。電電公社からNTTに変ったのも、奇しくも、チラシの衰退と一致しております。ま、別段、学問してるわけじゃありませんがね。

でもって、蒐めはじめて、まだ都内、地方をあわせて六千数百枚。日本は広いから、私以上の枚数を誇るコレクターはいくらでもいるわけで、……外人さんにも、相当のコレクターがいるって噂も耳にしております。外人と言やあ、この間ひらかれたイタリア・ファンタスティック・フィルム・コレクションでやってきた、かの『デモンズ』シリーズなどで名高い特殊メイクアップ・アーチストのセルジオ・スティバレッティさんに会ったんですが、何と池袋あたりの風営チラシを持っておりました。

「イタリアへのお土産にする」

と嬉しそうでしたが、奥さん同伴の来日だったから、電話はできなかったでしょうね。

トロロで、と助平な話をすると私は涎だらけ。私は何でもコレクション、楽して蒐めるゴミ願望の分家ですが、風営チラシをスクラップに貼ってニタリ眺めていると、少年のように心が澄みますね。太古のころ、紅梅キャラメル（こんなもんがあった）で蒐めた巨人軍カード、ナントカ風船ガムで溜めた大リーグカードなんかを思い出します。怪獣カードに夢中になった人なら、おじさんの気持ちも悪い、いや、解るでしょう。

このコレクション、電話ボックスからはがしてくるわけで、結果的には美化運動のボランティアって顔もできるわけでして、そのうち、お上から感謝状をもらえるかもしれませんね。もっとも、御徒町ではがしてたら、こわいお兄さんに因縁つけられたこともありました。

コレクション中の最高の一枚は、広島の奴で、薬師丸ひろ子ちゃんの写真を使ったもの。

いやあ、呼んだって来るわけないのに、夢を与えますねえ。股、写真と実際のギャップの大きさを楽しむのもいいかもしれませんね。

▲収集するだけでもスゴイが、ちゃーんと整理しちゃうところが、実さんの偉大なところなのだ

イラスト／塩見正一　CORDINATE／MINORU KAWASAKI LOGO ILLUST／YUTAKA KONDO

JAGUAR! JAGUAR!

ジャガーじゃが!!

**その日は、ついに来た。
我等がJAGUARが、
メジャーとなる日が!!**

Hello!「King of Rocker」

JAGUARさまなのだ！　またまた読者諸君と感激の再会というわけであるな〜〜。

所で、我輩のニューCDが、遂にキングより３月21日、発売されることになったのであ〜る。

すでに３枚のレコードが発売されているが、何しろインディーズなので地方のファンは、ほとんど入手が難しかったのであった。地方のファンは通販位でしか入手出来ないのであ〜る。まあそんなワケで、メジャーより発売というのは、モノスゴーク便利なことであ〜る。今迄のＴＶラジオでの我輩の「ものすごさ」「真のロック」というものが、どういうものか解るというもんだぞ〜。

そのニューCDだが、現在、必死になって録音中なのであ〜る。みんな、期待しとるんだぞ〜。

それでは、サラバじゃ〜。

破れたGパン　　作詞・作曲 JAGUAR

昔君は汚れた洋服着て
洋裁学校へ行っていたね〜

今の失われた気持ちは
君はわからないだろうな

※俺は破れたGパンをはいていて
君はデニムのミニスカートはいていた

救われるような気持ちを持っているうちは、いいか
失われた気持ちは確かにもわかるまい

※だれでもかんでもみんなでさわごうぜ
失われた気持ちを忘れるまで

あの頃よく入ったコーヒーショップ
そこを通るとあの頃の君があらわれる

思い出すとしんきろうが現われ消える
あの頃の君と思い出が

●メジャーになってしまったＪＡＧＵＡＲ様のライブスケジュール
１／28(土)19：00　ジャガーカフェ（市川）　行けっ、行くのだ!!

撮影／倉部和彦

大仏くん

山松ゆうきち

GOちゃんの似顔絵男爵

宿命のライバルの、果てしなき死闘が始った！

お寒いこってす読者の皆さん。というわけでいつも寒くなると応募点数の減るこのコーナーですが、今月は少ないながらも高レベルの争いでした。だがしかし、高レベルゆえに今回はあえて男爵に限りなく近い佳作としました。１人は某のうと君。覚えている人もいると思いますが、あの貸本マンガ線男です。もう１人は針小棒大鼻毛入魂男の武知君です。奇しくも12月号で男爵位を分けあった２人がここでもまた互いを打ち負かすまでに至らなかったわけです。某のうと君は似せる実力は当コーナーNo.１です。しかし必ず絵のそばに「似てない」などと書くのはいただけません。武知君は２匹めのどじょうを狙ってまた福袋の中の写真をネタに使ってますが、君ぐらいユニークな人なら毎回違う手で攻めてほしい。また某のうと君は武知君の「似せるポイント」への集中力を、武知君は某のうと君の正確な観察力を見ならってください。しかしこの２人の勝負は楽しみなこってす。

◀これも佳作。京都府の武知君です。２匹目のどじょう狙いはともかく、とてもおもしろく描けています。

◀大阪府のＰＮ某のうと君の佳作です。似顔絵はデッサンよりパワーです。似てるんだ！　と信じて描いてください

業務連絡

とくに連絡すべきことはないが、やはり一言、言いたい。作品を送れ！　どとーんの如く送れっ。送るのだーっ。以上だ。

小田嶋隆の

新妖怪百物語

胸くそとスペルマンの巻

スペルマン…バタくさい名の、妖怪である。
しかし、その実体は、むなしさに満ちている。
ああ、恵まれぬ若者の体は、妖怪の巣窟か!?

以前、このコーナーで人体の「穴」について述べたことを覚えているだろうか。念のために再録すると、

・穴の第1原則：全ての穴は液体を分泌する。
・穴の第2原則：穴のまわりには毛が生えている。

とまあ、こういうことだ。が、最近一部で第3の原則の存在が主張されている。

・穴の第3原則：すべての穴はクソをする。

というのがそれだ。なるほど鼻は鼻クソ、耳は耳クソ、目は目クソを出す。毛穴やその他の穴からも固体状もしくは粘液上の何かが出る場合がある。しかし、この主張は表面的に過ぎる。ある種の液体が固まってクソ化することはあっても、人体のあらゆる穴がクソをするわけではないのである。

「穴でないものでもクソをするのである」

ということを銘記してほしい。

たとえば胸がそうだ。我々の胸の中には胸クソというものが蓄積されており、その胸クソの状態は、我々の精神のあり方によって絶えず変化しているのである。

気分がすぐれないときや、何か気に入らないことがある時、我々は「胸クソが悪い」という言い方をするが、これはたとえ話ではない。人間が腹を立てている時、胸の中では、実際に胸クソという物質が悪化しているのである。

たとえば、お年玉のようなものをもらうと、胸クソは大変に良くなる。しかし一方において、お年玉を配る側の胸クソは、極度に悪化しているということを知っておいてほしい。私も30歳を過ぎて、お年玉を配るようになったが、おかげで、正月は大変に胸クソの悪いものになった。

さて、都市型妖怪は、多くの場合「人間精神の実体化」という過程を通じて生じる。言い替えれば、本来なら形を持たないはずの精神が、極度に集中された結果、物理的な実体を持つようになったものが妖怪なのである。

胸クソは、いわば「精神のクソ」である。であれば、これが妖怪の温床にならないわけがない。ある人々の胸クソは、極度に悪化すると、人体から外に排出されて妖怪になる。

たとえば、予備校生諸君の胸クソは、大変に悪い。しかも、彼らの場合、勉強をしたり、悩んだり、不安になったりと、精神の活動が多いのであるからして、当然胸クソの量も通常人より多い。

予備校の保健室に、

「なんとなく胸が苦しいんです」

という訴えを持ってやってくる生徒を調べてみると、たいていの場合がクソだらけだったりするのである。

さてさて、胸クソは、

「ぴゅっ、ぴゅっ」

と、いう形で体外に排出される。つまり、この場合、当の液体は、本来の目的地に向けて発射されるのであるから、当然、胸クソの悪い状態にあるわけなのである。

それでも1回でやめておけば特に問題はないのだが、恵まれない若者たちは

「ちくしょおむなしいなあ、しこしこ」

と、2回目を始めてしまう場合が多いのであるからして、悪化した胸クソが発射される可能生もまた多いのである。

この胸クソ物質によって、単性生殖で産まれるのが「スペルマン」である。

3年ほど前、私は、ある予備校の寮のゴミ消却場で、ティッシュの山の中から「スペルマン」が出てくるのを見たことがある。

「何をしているんですか」

と思わず私が声をかけると、

「うぅるぜえばがやろぅ」

とねばついた声が帰ってきた。

顔は、考えてみれば大変におそろしいことだが、あの、吊端撃彦氏に似ていた。

ううむ。

イラスト／中野豪

JOT

全日本オナペットTOP 40選考委員会
つるはしげきひこ
吊端撃彦のオナニー放談

新年いきなり冴島奈緒。日本一の挑発娘登場

フォーッフォッフォッフォッ、諸君、明けましてあめでとう！いやあ去年はよくせんずりをこいたものだ。だが今年、吊端はさらにこきまくる！こいてこいてこきまくる!!　そう、今年の吊端はこれまでとはひと味もふた味も違うのである。あなどっていては泣きを見るぞよ。

では89年イッパツめのＪＯＴビデオ女優版チャート解説を、白濁する液の飛び散るごとく世に放ってみようではないか。

まず昨年にひき続いて1位の座を保っている松本まりな。先月号で「その座あやうし」と吊端が言ったにもかかわらず、あいかわらずしぶとく頑張ってくれている。これといった個性はなく、ただ単に美形の人だが、結局その個性の薄さが安定した人気を保っていられるヒケツなのだろう。美形に勝る個性なし、ヘタな個性は命とり。あっぱれ。

3位㊗の冴島奈緒は、ウエストが異常にくびれているのにバストはピチピチDカップ、おまけにSM・3Pなんでもありの超インランお姉さんである。自分でも言っている。「私ってどーしようもないスケベ女なの」と。Dカップのバストをうしろからわしづかみにされ、ウリウリ悶えている顔は天下一品の本物スケベ。これで50発抜けなきゃ男がすたる、というほどの天性の挑発マシーンといえよう。買い。

◀冴島奈緒「B型姦炎」（A・L）無数の手が奈緒の身体をもて遊ぶ！

◀結城ゆかり「れもん哀歌」（A・L）マブ！

今月	先月	TOP 10 GAL
1	1	松本まりな
2	3	香取歩美
3	㊗	冴島奈緒
4	2	日向まこ
5	6	豊丸
6	4	植田千珈
7	9	村上麗奈
8	㊗	結城ゆかり
9	8	仲村梨沙
10	7	和泉冴子

コンプティーク 新人 ライター大募集！

そうなのだ、期待の新人ライター大募集なのだ。新作紹介をはじめ、毎月の特集記事、連載How To Win、そして特別付録まで、有能なライターの活躍する場所はいくらでもある。さあ、キミもコンプティークのライターになってみないか!!

イラスト／中野豪

緊急座談会
“理想のライター”像を語る

司会　というわけで、コンプティーク編集部のみんなに、「こんなライターが欲しい」という要望を聞かせてもらいたい。まず編集長、よろしく。

サトー編集長　えー、角川書店第３のゲーム専門誌“㊙PCエンジン”が去年、めでたくも誕生しまして、コンプティーク読者も、どんどんこの新雑誌を買うよーに、ということで中じめのアイサツに代えさせていただきたいと、えー、

司会　はいはい、どもありがとさんでした。ヨシダさんは？

ヨシダ副編　まず、酒の飲めるヤツ！

司会　はあ？

ヨシダ副編　それとケンカになったら、先頭きって相手になぐりかかっていける根性のあるヤツ！

司会　……えっと、ナカニシさんドゾ。

ナカニシ　（きっぱりと）締切り守れるヤツ。おまーら、来週の火曜日締切りだかんな！

全員　……。

ハマダ　あ、あのカアイイ女の子がいいな、ぼかあ。

司会　（無視して）ほかに意見は？

ハマダ　（めげずに）本人は男でもいいけど、カアイイ妹かお姉さんがいる人がいーな、ぼかあ。

司会　どーも、みなさん、貴重なご意見をありがとうございました。

ハマダ　えーと、カアイイ女の子を紹介してくれる人でもいーな、ぼかあ、ウフウフウフ。

司会　バカア。

経験者ONLY
外部編集者、デザイナー、イラストレーターも急募中!!

コンプティークの編集製作作業を、私たち編集者と一緒にやってくださる外部編集者、デザイナー、イラストレーターを求めています。未経験者不可。詳しくは編集部まで電話乞う！

応募資格

①年齢18歳以上（高校生は不可）
②東京近郊在住（具体的には、ＪＲ線市ヶ谷駅そばのコンプティーク編集部に１時間くらいで通える人）
③パソコンを所有（ファミコン、ＰＣエンジンのみは不可）

以上の３条件に「ウン」と答えられる人に応募資格があります。

応募要項

○履歴書と作文を同封の上、コンプティーク編集部へ郵送のこと
○履歴書の余白に、所有するパソコンの機種名および、これまでにプレイした主なゲーム名を記入のこと
○作文のテーマは「ゲーム・レビュー」。パソコンゲーム（新作、旧作問わず）の紹介、あるいは批評を400字詰原稿用紙２～３枚にまとめてください
○応募締切りは1989年２月７日（当日消印有効）
○選考結果については、３月末日までに郵便、あるいは電話にて通知します
※今回の募集、および選考結果について、電話での問い合わせには応じられません。ご了承ください

〈応募のあて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル４Fコンプティーク編集部「新人ライター」係

チャンスは一度だけ、至急応募せよ！

「イースでメメのコーナー♡♡」

（チョメ　チョメ）

ここだけの話♡羽衣は美夕のLDを買うときは大阪のアニポリスで買います。発売日に雨がふらなければいきます♡

兵庫県・高野大くん

ひえぇ〜っ!!作者よりうまくかいてどーすんの!?キミは!!?

大阪市・魅亜くん

ジェバのカムバックコールに答えて次号から出るだよ♡

千葉県・綾羅くん

す…すんません！新しい服ではトーン使いますっ!!

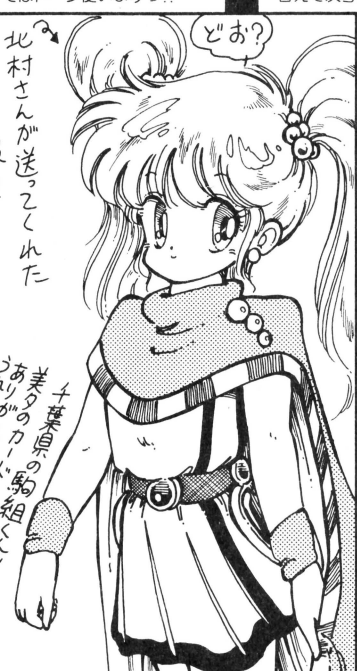
住所を教えてー!!のCATくん

で…でかいっ!!でもかわいいからのせちゃうっ!!♡

「イース」より一足早く「暗黒の魔導士」（コミックコンプ連載）の単行本化決定♡やったね。

ほとんど常連の北村一至さん♡

ソーサリアンは終っちゃったけどそのうち新しい冒険が…？



ごめーん!!別のフクロに入ってたからおくれちゃった！

山梨県・DT♡EVEさん、

そーいうヒトがこのごろ多いんです。ライバル多いよ！

宮城県・ZANくん

福井……たしかボクの田舎も…あっれぇ〜っ!!

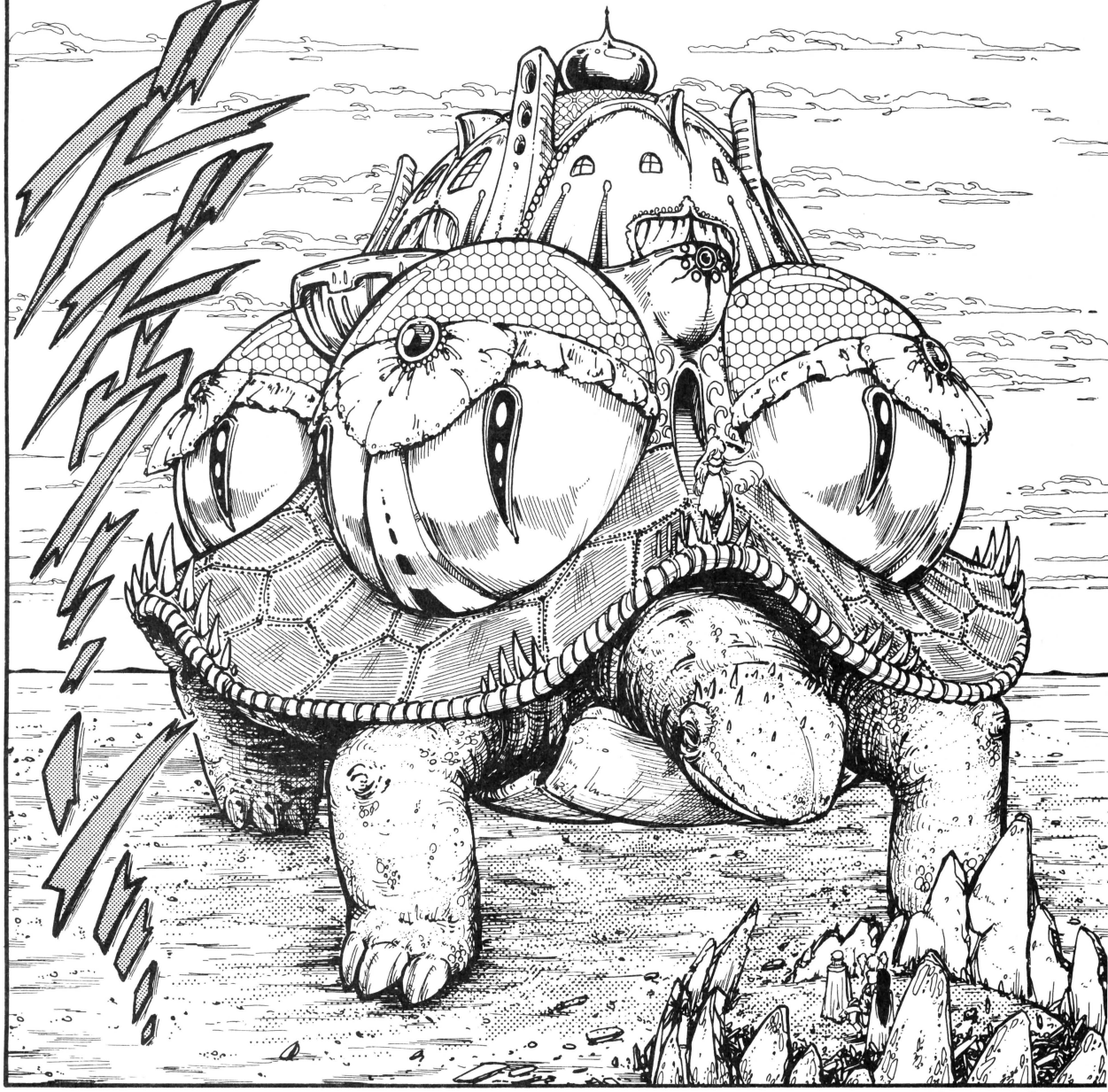
福井県・伽羅椿さん

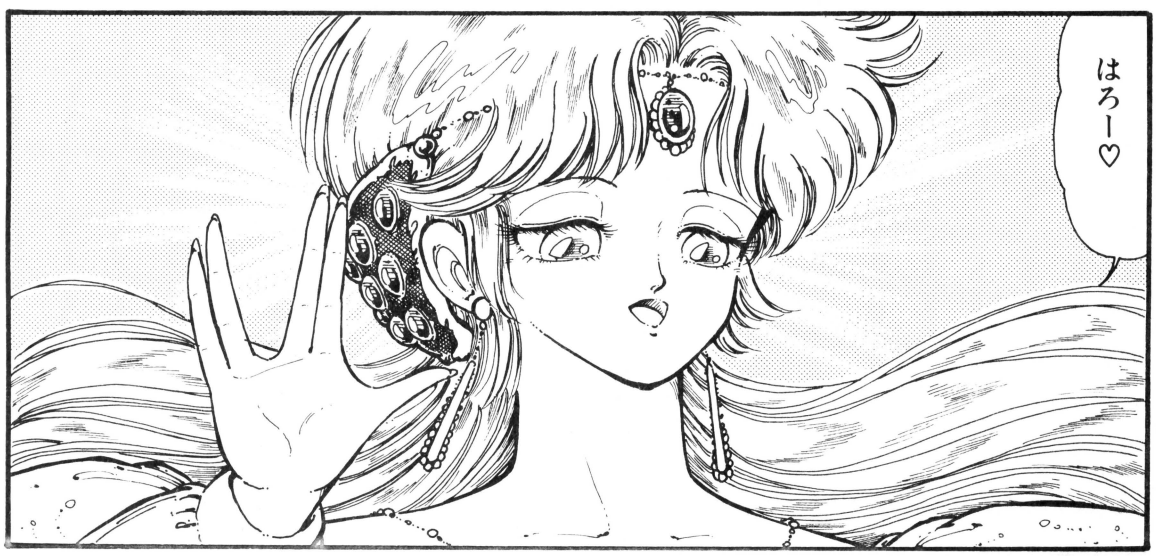
←ゆずか10票のジェバ様。。。

よく考えると人気ではなく人気ぱ…？

羽衣翔先生へのお手紙、お年玉、バレンタインチョコ（本人、強く希望）を送ろう！

●宛先＝〒102 東京都千代田区九段南4−7−16市ケ谷KTビル4F角川メディアオフィス「コンプティーク」気付羽衣翔宛





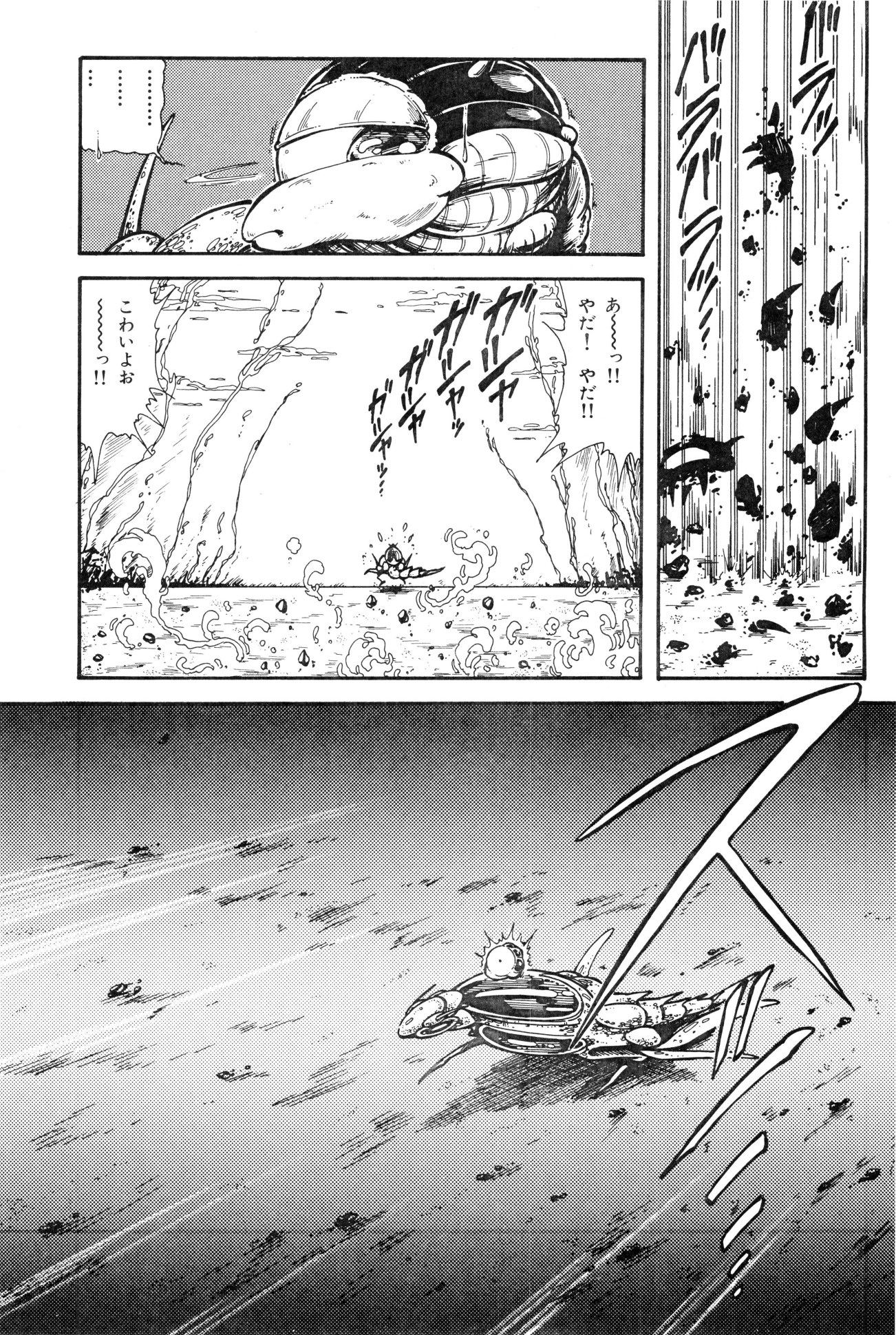
ジェバお姉様登場だよん♡

ばっちゃんのかたみいいっ!!
絶対わたすかあっ!!
きゃあっ!!
おぎゃうっ!!
チカーン!!
変態っ!!
ボカッ
アドルっすごおおお——いっ…
ん?
え?
ガシッ!!

これは!?
イースの本!?
どうして…
ばっちゃんが!?
ぴゅっ!!
あ!!
コラ!
ドロボー!!
だっ誰が
ドロボーよ!?
ギクッ!!
人の物を
だまってとるのは
ドロボーってんだ!!
じとっ!!
わかったか!!
ち…ちょっ
ちょっとおっ!!
はなしな
さいよっ!!
これはあなた
が持ってても
どうしようも
ない物なんだ
からっ!!
うるせー!
返せっ!!

ずしっ…

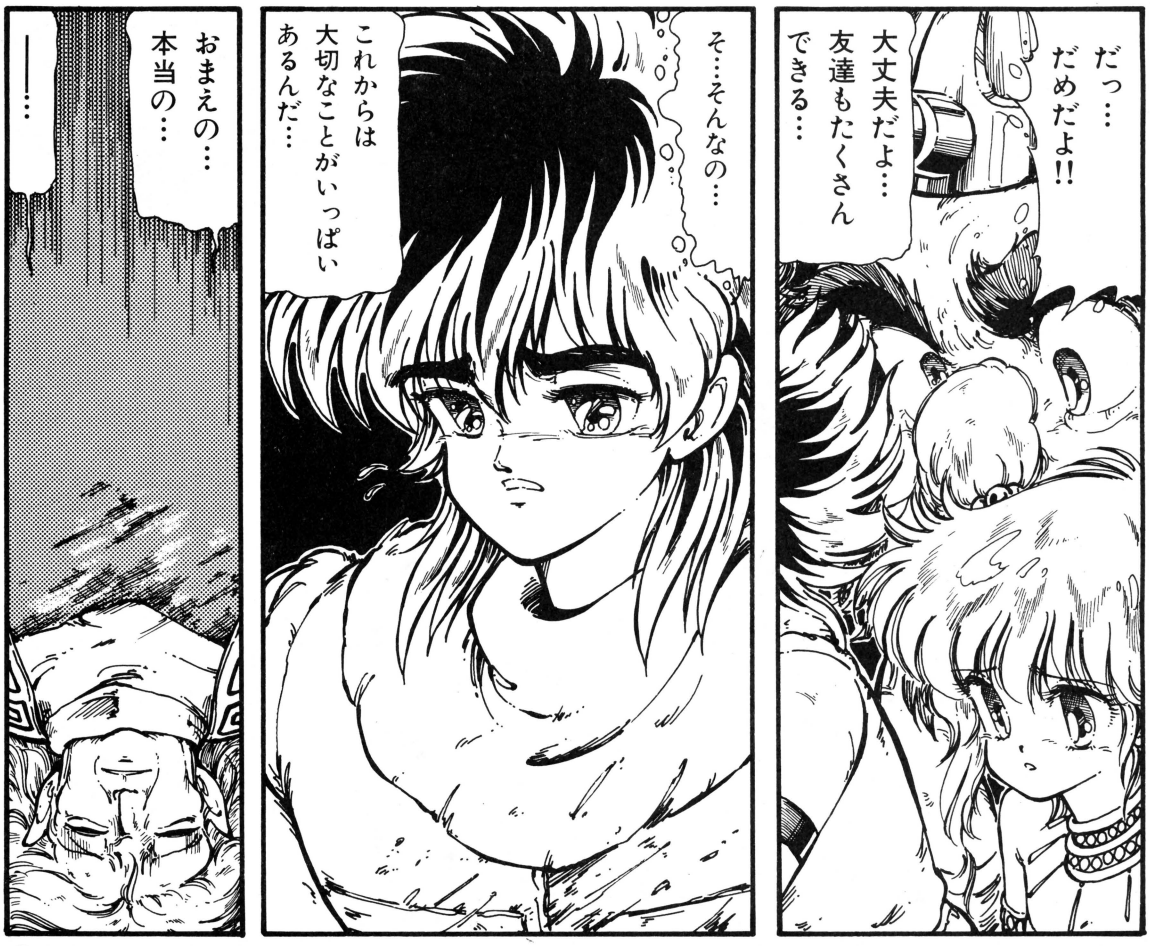
ガッ!?
レア様…
サラの持つイースの本はすでにあの2人に…?
いや!
ちがうな!!


……
ガリーヤ
ガリーヤッ
ガリーヤ
ガリーヤッ!!
あ～～～っ!!
やだ！ やだ!!
こわいよお
～～～～っ!!

あ～～！
やだ！
やだっ!!
ガッ
ツッ
ガッ
ツッ!!
魔物とは
金輪際(こんりんざい)！
会いたく
なかったのに!!
ドン
ドン
ドン

ホウ!!
ハッ!!

よかったねェー
もうおまえも
一人前さ…
アドル…
もうあたしが
いなくたって…


だっ…
だめだよ!!
大丈夫だよ…
友達もたくさん
できる…
そ…そんなの…
これからは
大切なことがいっぱい
あるんだ…
おまえの…
本当の…
――…

いつかきっと…
目覚めてくれると…
ん？
ぴいっ！
ごぉん！
おおっ！
ばっちゃん!!
おおっ！
アドル!!
アドル…
お帰り――
イースの本は？
もうっ!!
イヤッ!!
ゴーバン!!
ああっ！
あるよ!!
悪かったわね!!
レア様、はいてらっしゃったんですか？
お…
おうっ!!

申しわけありません…レア様
あの子は…
ケヴィンは…
何も言うな！
キズの手当てを——
！
いえ…
いいんです…
私はあの子のそばへいってやらなければいけません…
あの子は悪い夢をみているんです…
あの魔女にたぶらかされているだけで…

うっ!?
いてっ！
いててっ!!
大丈夫!?
アドル!?

なっ…
なにい!?
お前正気か!?
いいから!!
帰るのっ!!
兄さん!!

ガラガラ
レア様っ!!
レア様！
ご無事
でしたか!?
あれほどご勝手な
行動はつつしんで下さいと
申し上げておりましたのに!!
おや！
お前さん
かい！
!?
そうか…おまえたちが
イースの導師か…
つごうがいい！
これでまとめて
イースの本が
手に入る…
ケヴィン!!
帰るわよっ！

イースの紋章…？

イース
SECT. 10 ジェバ再び……
今月は「学園イース」じゃないよ、念のため。
SHOW HAGOROMO
羽衣翔
Directed by CANDY HOUSE
Falcom
日本ファルコム㈱のライセンス許諾商品です。

電脳遊戯に疲れたら

ひと休みして 月刊コンプ

あなたに会いたい…

ソーサリアン 暗黒の魔道士 羽衣 翔

刑事剣士 Xカリバー 藤原昌幸

宇宙英雄物語 伊東岳彦

サイレントメビウス＝麻宮騎亜
エルデガイジ〈導きの神〉＝円
英智など感動・熱血15本立て

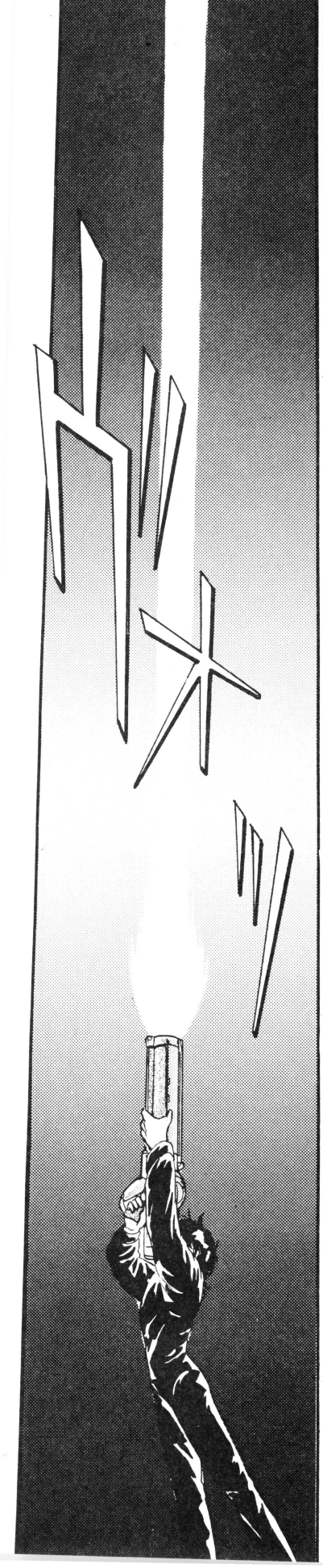
月刊コンプ

1月号大好評発売中!!
2月号12月26日発売!!

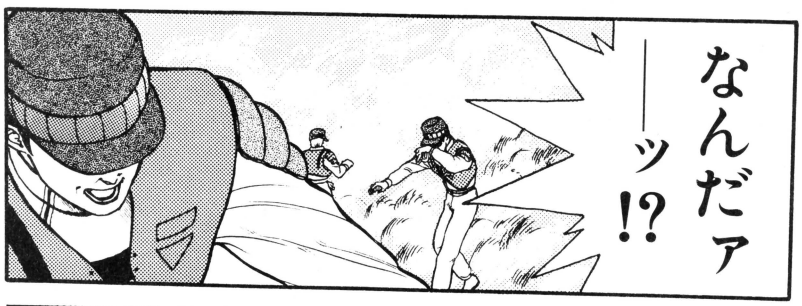
危ないッ!?
!?
ドーーーン
しまった!!
マーシャル!?

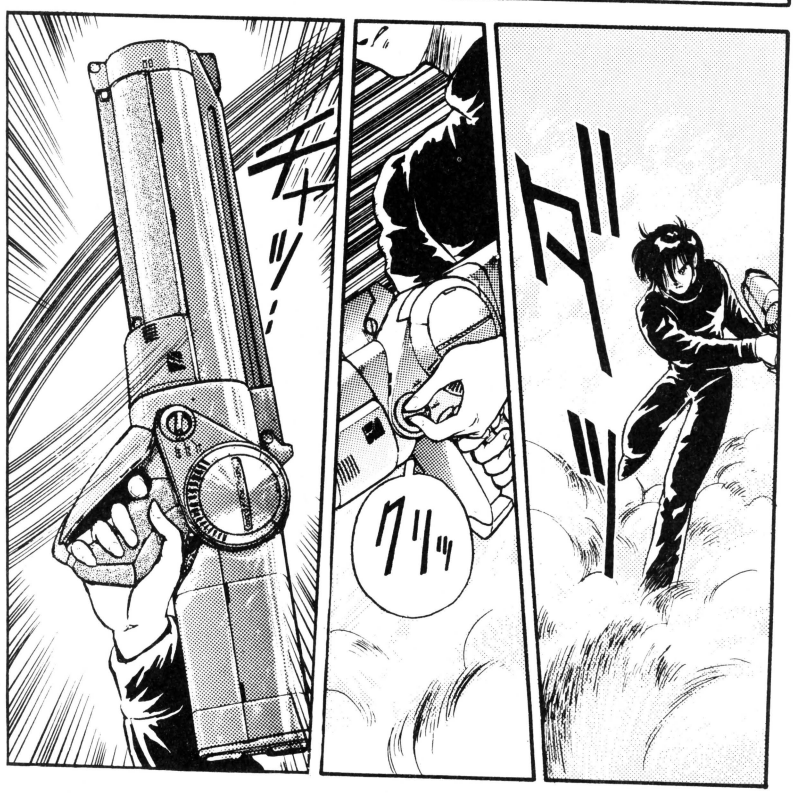
いよいよ、クライマックス!!

ズ
!
いったいなんだ
どうしたの
だ!?
Dブロック
被弾(ひだん)——
ソナーが破壊
されました!
VIXEN
マーシー
——
!!
その人を
連れて
ここから
逃げるんだ
早く!!
ビュイック
——
!?


ドキッ

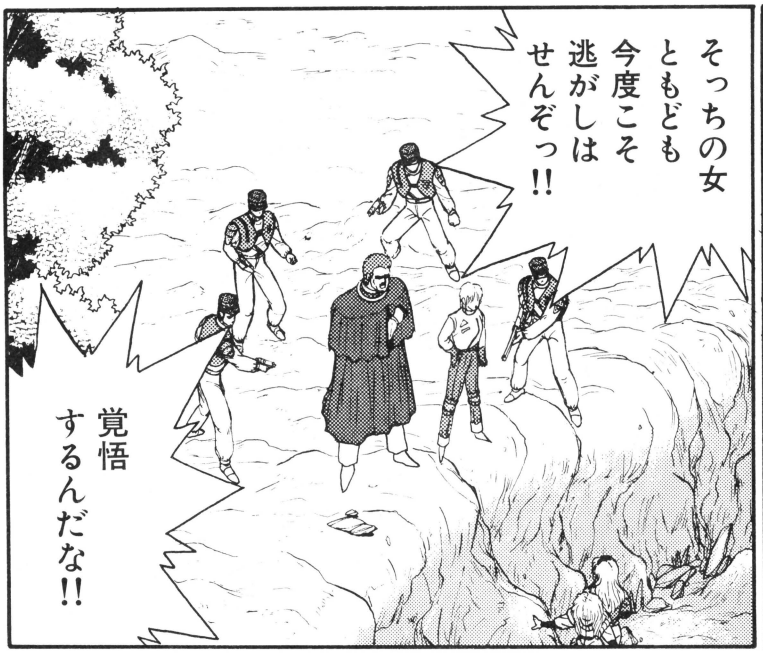
うわ!!

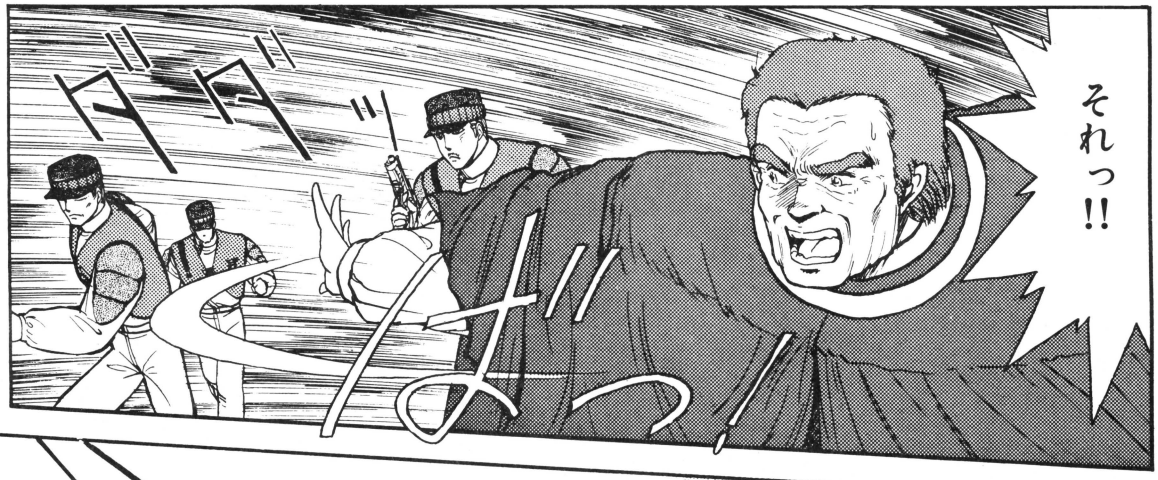

なんだァ——ッ!?

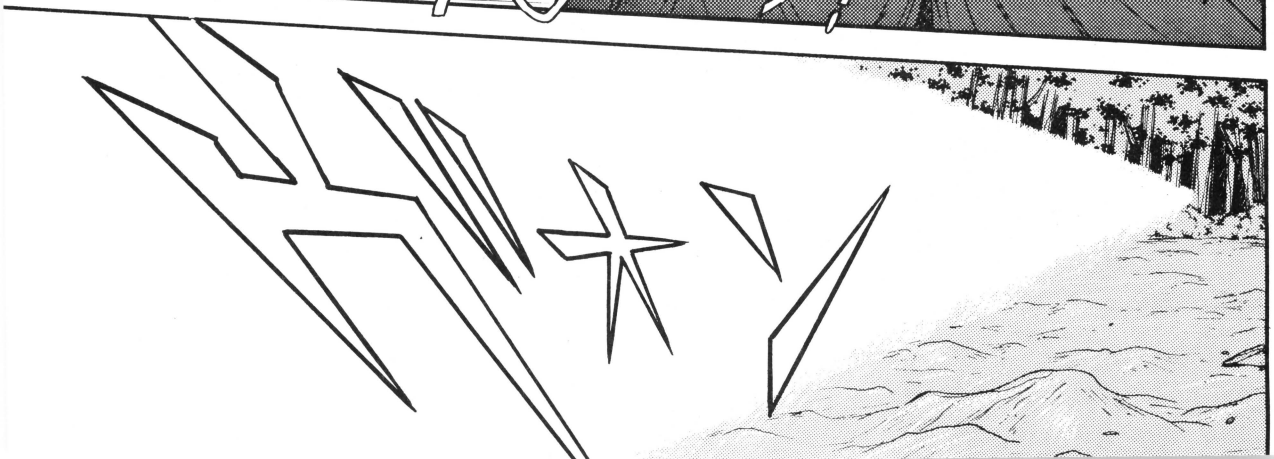

ダッ
クリッ
チャッ!

また
会えたな
MC—2
ふっふっ
ふっ……

おまえは
——
!?

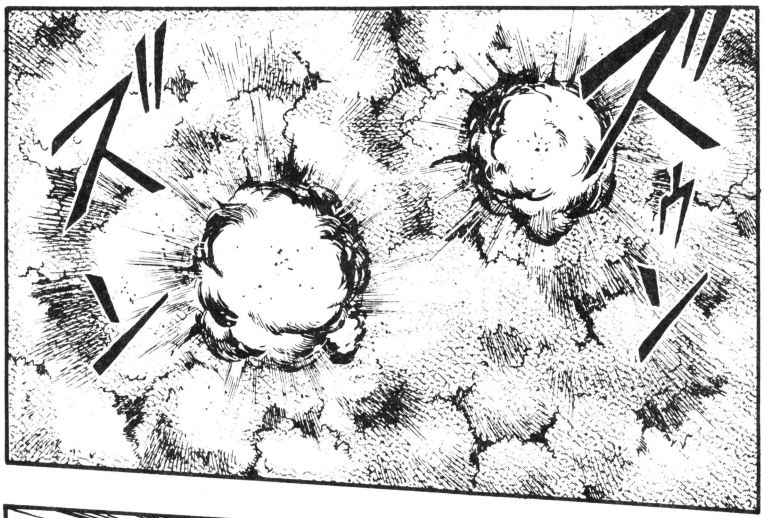

そっちの女
ともども
今度こそ
逃がしは
せんぞっ!!
覚悟
するんだな!!


それっ!!
ばっ!!


ヘリオン

砂倉そーいち先生に、はげましのお手紙をだそう!! あて先は102東京都千代田区九段南4の7の16『マーシー』まで。
三市ヶ谷KTビル4F

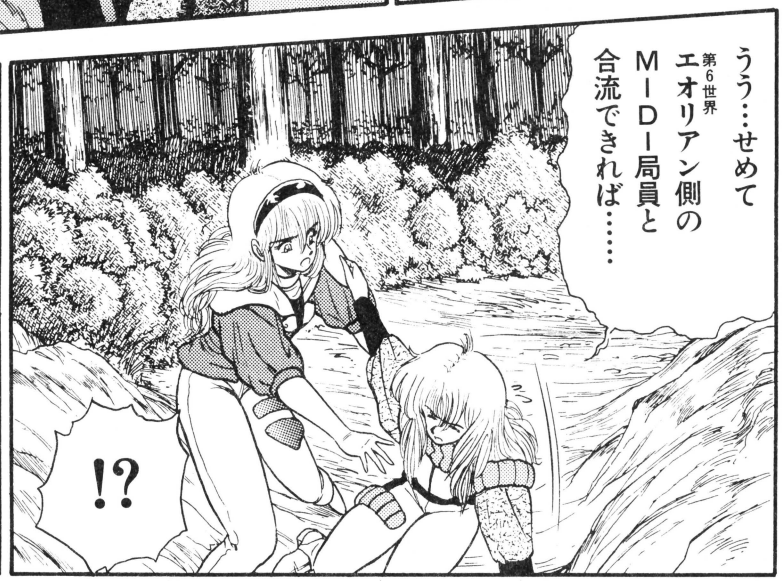
そう……
君やティテス
のことも
彼が知らせて
くれた…
第2世界
ドリアン——
つまりこの世界の
担当調整官として
任務を遂行中
偶然 君を
見つけたと
言っていた…
その君が
ある日 突然
姿を消した
と言って
ずいぶんと心配
していたよ
まさか!?
そんな…
そんな…
ああ——
ベンタンクル市
惑星ドリアン
主要5大都市の
一つさ——
えっ!?
ビュイック・
エンデューロ
……
C・N(コード ネーム)はMI-DI(ミディー)
エオリアンから
来た!!
やだなァ
さっきから
人の顔ジロジロ
見てさァ
私の顔に
何か
ついてる?
ビュイック……
あなたって一体
何者なの!?
あらかじめ
こうなる事を
予測して
通風口の位置を
神様!(ん)
あ…
いやいや別に
そういう
訳じゃない
んだけどね
前にも言ったろ?
商売ガラ何でも
知りたがるのは
クセだって……
ワンッ
こっちへ
早くっ!!

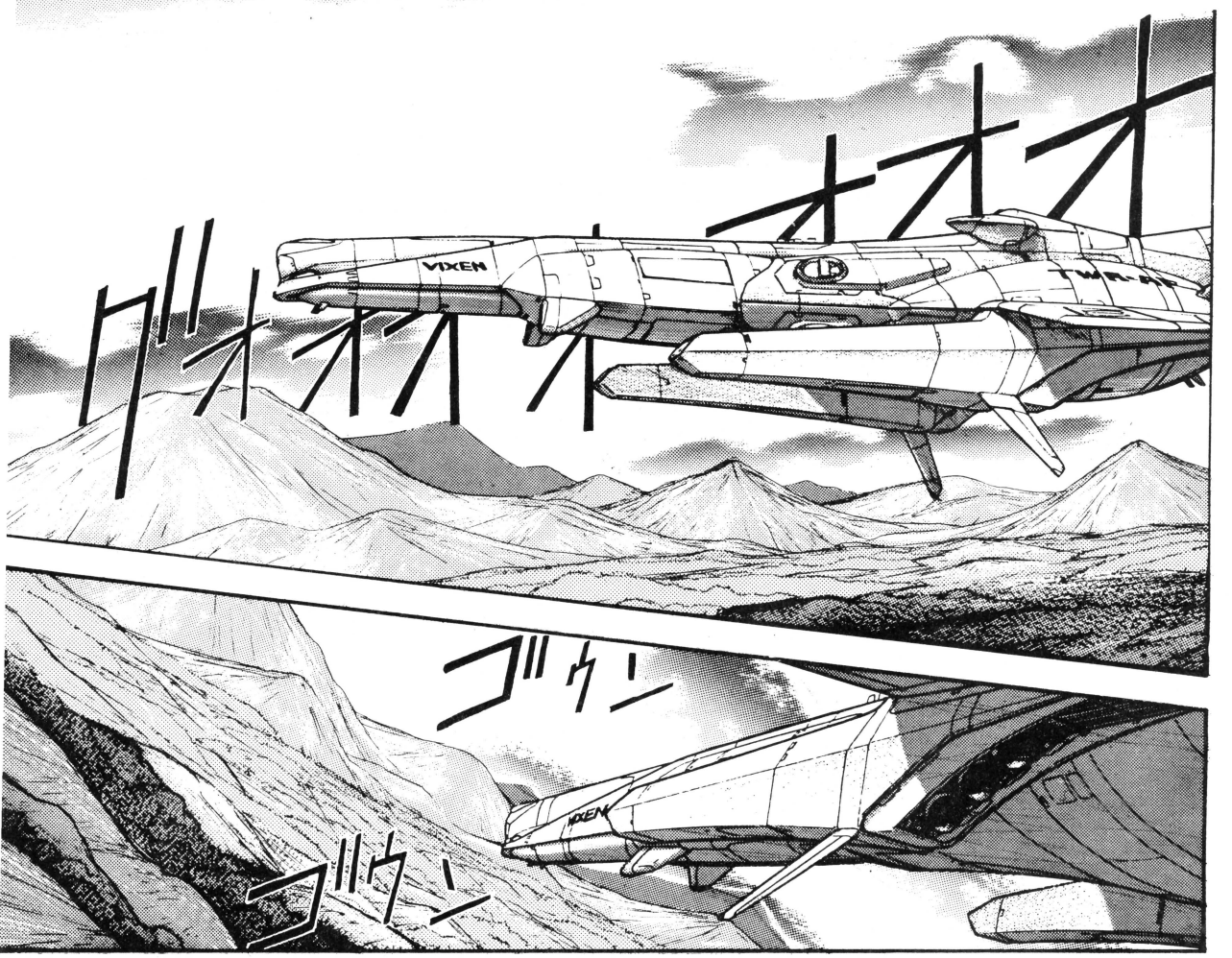

ズ
ン
ズ
ン

きゃっ…!!
!

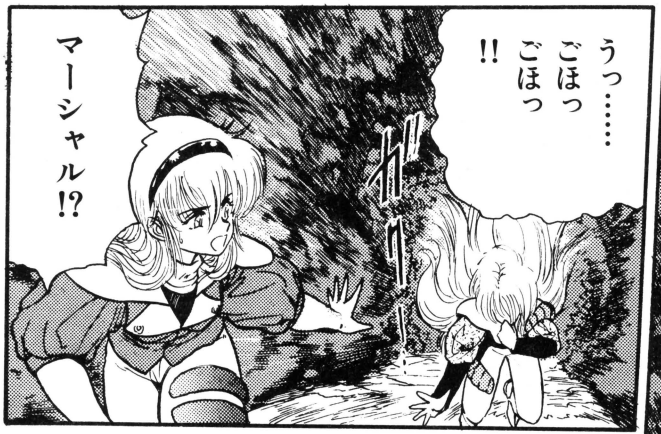
ようし
威嚇(いかく)して
大佐たちのほうへ
追いこむんだ
殺すなよ
生きたまま
捕えろ!!
ソナーから
目を離すな!
了解(ラジャー)!

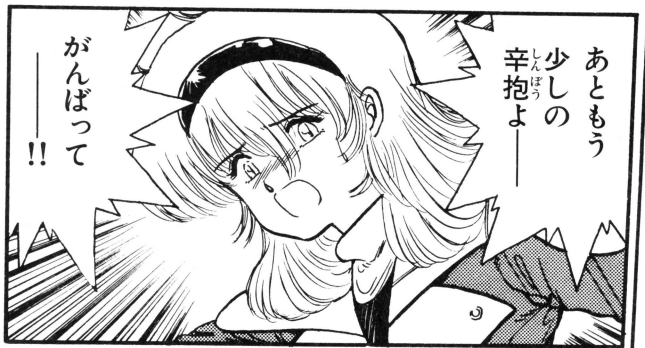
エオリアン
——?


うう…せめて
第6世界(エオリアン)側の
MIDI局員と
合流できれば……
!?

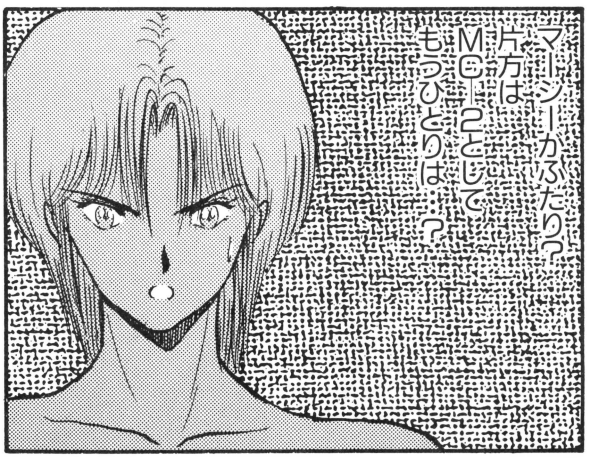

オオオオ
VIXEN
TWR-P9
ゴゥン
ゴゥン
VIXEN

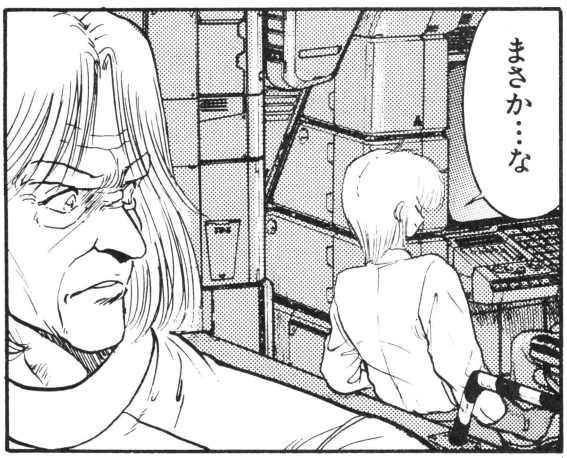
しまった！
どうやら
見つかった
らしいわ
ガガガ
追いかけて
くる!!

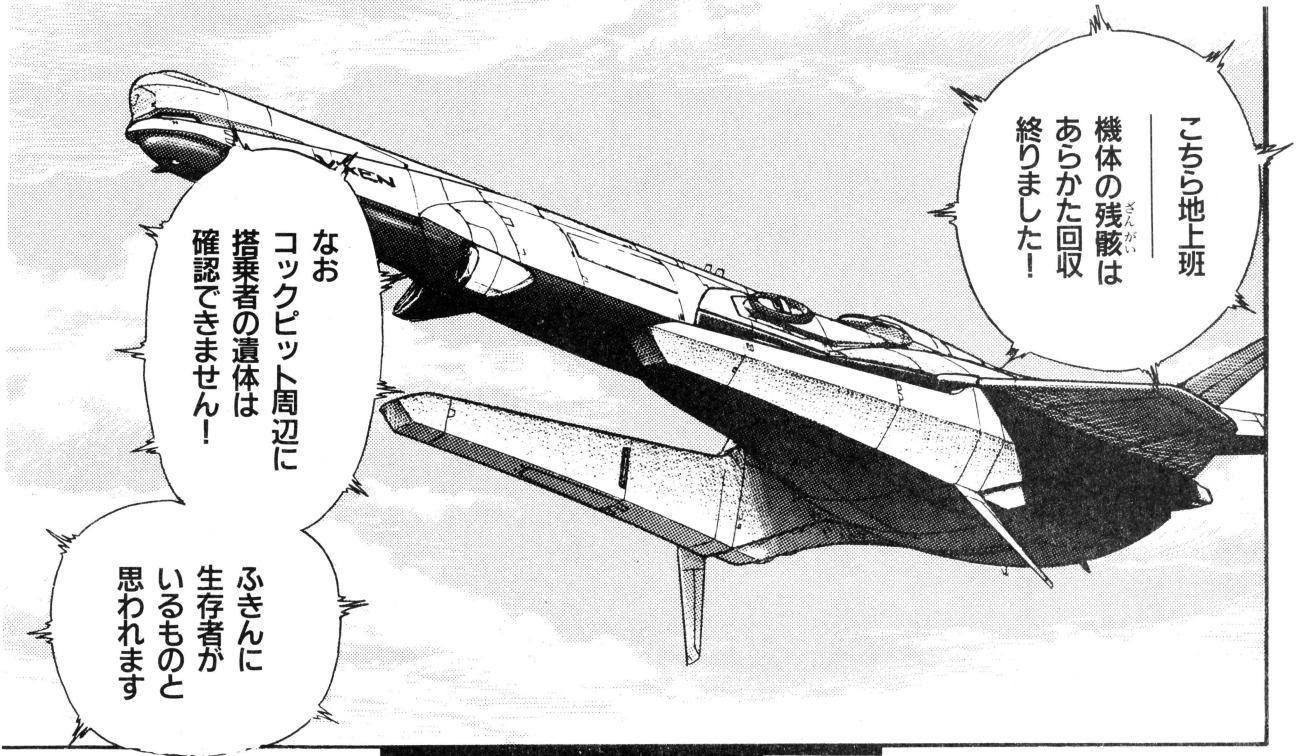

うっ……
ごほっ
ごほっ
!!
ガラ
マーシャル!?


あともう
少しの
辛抱(しんぼう)よ——
がんばって
——!!

なんだと!?
本当かそれは
まちがいない
のだな?
……
クローン体
らしき反応が
ふたつ!?
よーし
はさみうちに
して捕えるんだ
しくじるなよ!!
時空移動
あのZONE・DRIFT
本当にフリジアンからの
ものなのか……
ガガガガガガガ


マーシーかふたり?
片方は
MD-2として
もうひとりは
?


まさか…な


こちら地上班
機体の残骸(ざんがい)は
あらかた回収
終りました!
なお
コックピット周辺に
搭乗者の遺体は
確認できません!
ふきんに
生存者が
いるものと
思われます

よしわかった
バイオ・ソナー
を使って
あたりを探せ!
了解(ラジャー)!

いったいこの区域で
なにが起っていると
いうのだ?
大佐はなにを
考えて
おられるのか
……

!?
艦長——
ソナーに反応
2名です!!

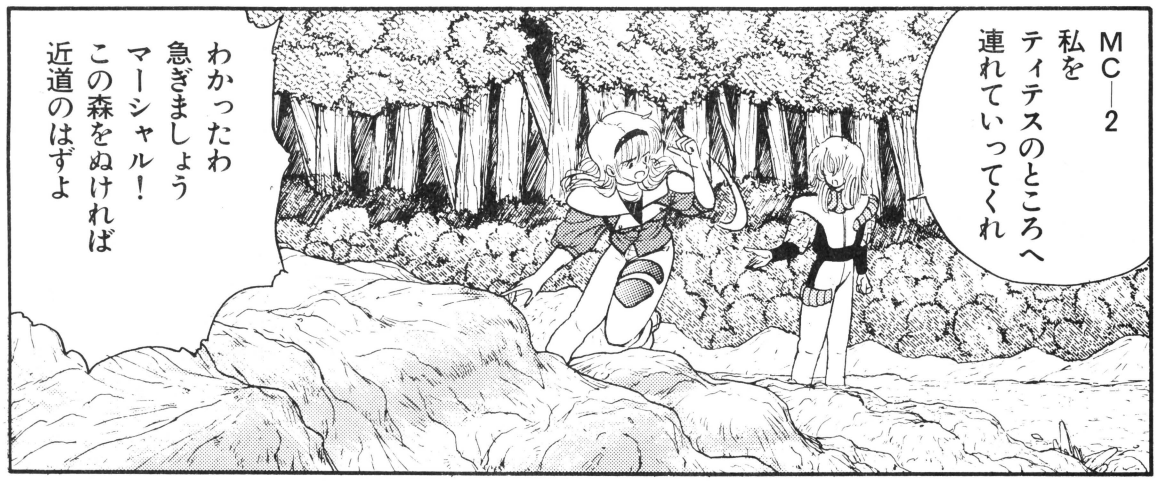
それが……
例のクローン体の
周波とピッタリ
一致しています
なに—!?

たしかに…
ティテスは
異種文明との
交渉にあたり
われわれの意思を伝える
使節としてMCを
一体だけ送り出すよう
プログラムされて
いた――

それを
別の目的のために
ミスプリントのまま
コピーを重ねた
とすれば……

そちらのほうが
より問題が
深刻だ――
これからいったい
どうすれば
いいの――!?

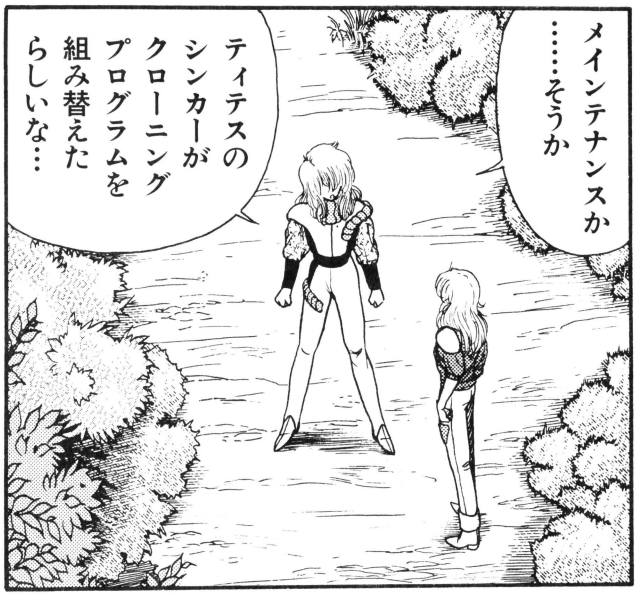
なに…
まだ望みはあるさ
ティテスの
シンカーへ介入する
パスワードがある!
それを
伝えるために
私は来た……

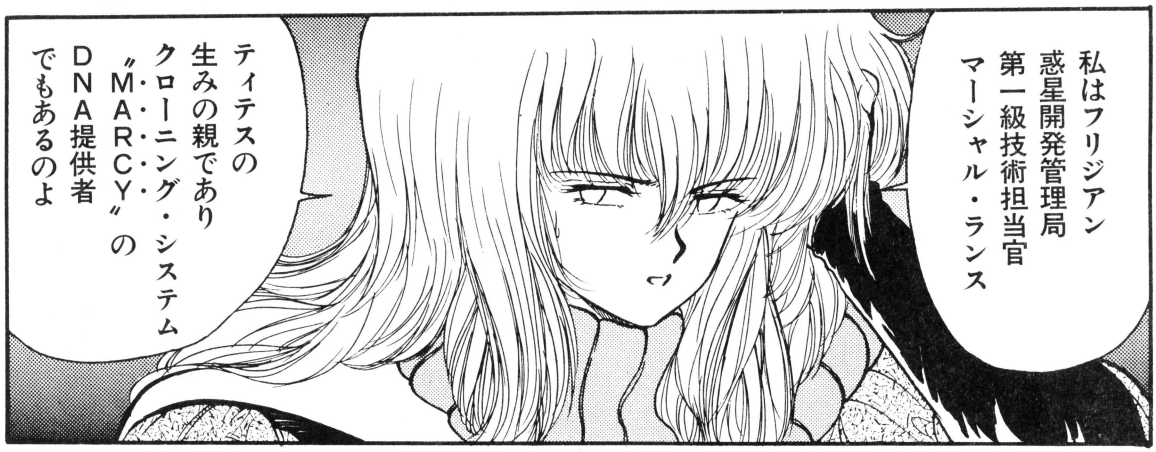

MC―2
私を
ティテスのところへ
連れていってくれ
わかったわ
急ぎましょう
マーシャル!
この森をぬければ
近道のはずよ

そんな折——
偶然MC—3と
出会ったのよ！
私たちは急いで
ティテスの元に
もどったわ……
でも…そこは
MC—4によって
手のつけられないほど
破壊されていたわ
最重要端末ユニットを
壊されたティテスは
外部からのすべての
介入(アクセス)を遮断(しゃだん)して
しまったのよ!!
しかも
ティテスが修復
不可能と知った
MC—3は…
フリジアンの
科学力と
引き換えに
軍と手を
結び——
この世界の
独裁(どくさい)を
企(たくら)んでいるのよ!!
MC—4の
乱入で
やっと逃げのびた
私には——
もう
どうすることも
できないわ…

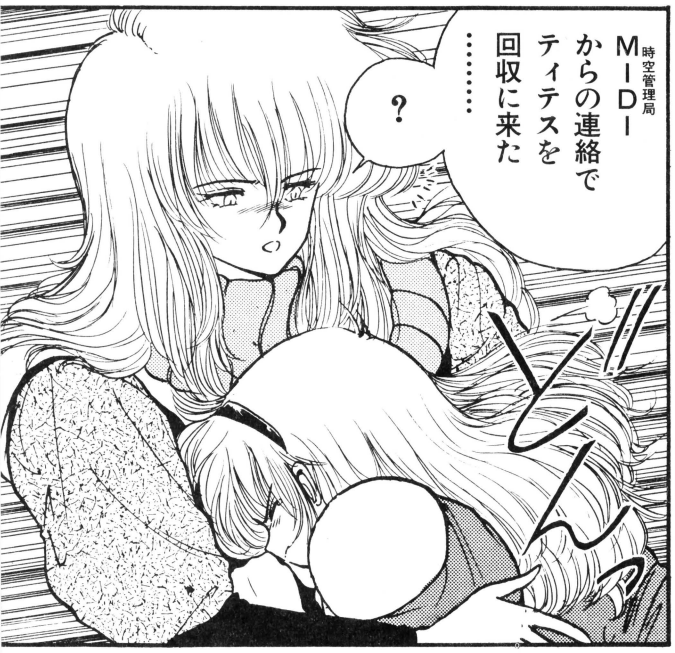
どうしたんだ
MC—2?
遅かったわ
マーシャル……
なんだって!?
MC—2
落ちついて
わけを話して
ごらん?
グス…
ティテスのシンカーは
クローニング・システムを
破壊されて狂って
しまった……
ティテスが
この世界に
不時着したさい
時空移動の
影響で
機体および
機関部に
かなりのダメージを
受けたらしい
の……
でもこの世界で
代用パーツを
手に入れるのは
ほとんど不可能
だったわ……
私が目ざめたとき
MC—1はもう
いなかったわ
そこで残された
メモリーを
たよりにパーツを
探しに街へ
おりていったのよ

私よ――
MC―2!!
あなたの後任
メインテナンサー
として
ティテスから生み
出されたのよ

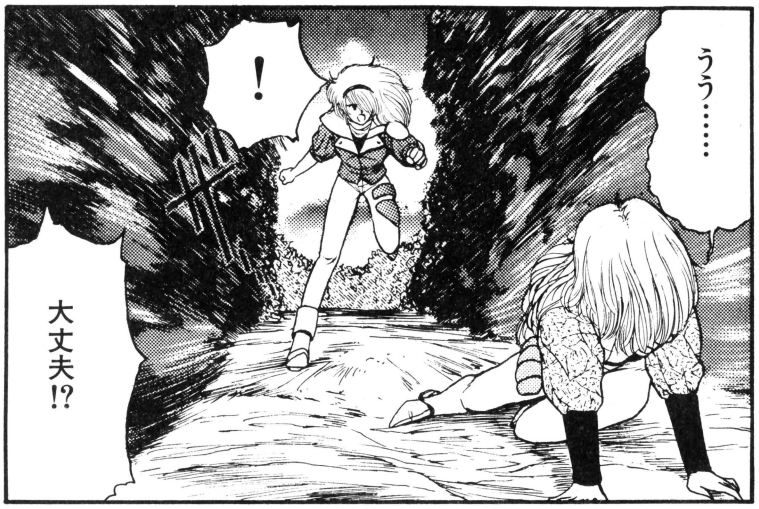

メインテナンスか
……そうか
ティテスの
シンカーが
クローニング
プログラムを
組み替えた
らしいな…

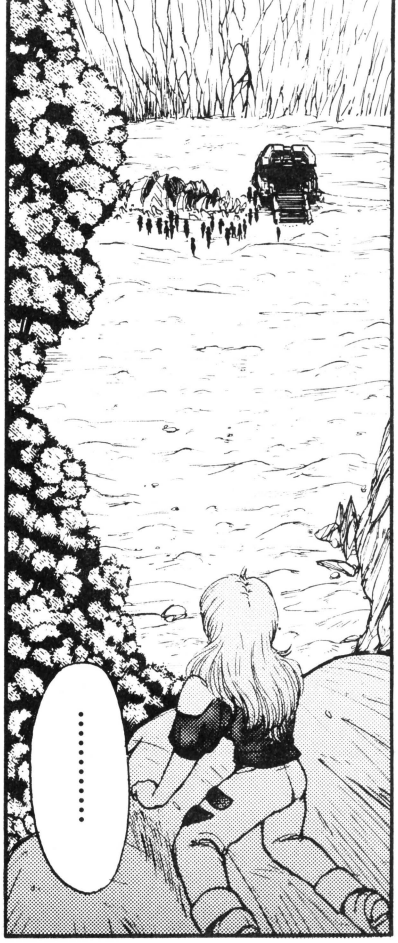

私はフリジアン
惑星開発管理局
第一級技術担当官
マーシャル・ランス
ティテスの
生みの親であり
クローニング・システム
〝MARCY〟の
DNA提供者
でもあるのよ

ええっ!?
それじゃあ
……
そう……
君のオリジナル
だよ


MIDI(時空管理局)
からの連絡で
ティテスを
回収に来た
……
?
ピピピピ

こっちは
ダメだわ
向こうの
林づたいに
行かないと…


うう……
！
大丈夫!?


……

ああ… 平気だよ
マーシャル……
それより……
こんな場所で
君に会えるとは
思ってもみなかった
あなた いったい
どうして 私の
本当の名前を
知っているの!?
それに私と
そっくりの
その顔……
もしかして
あなたが
MC—1なの?
え…?

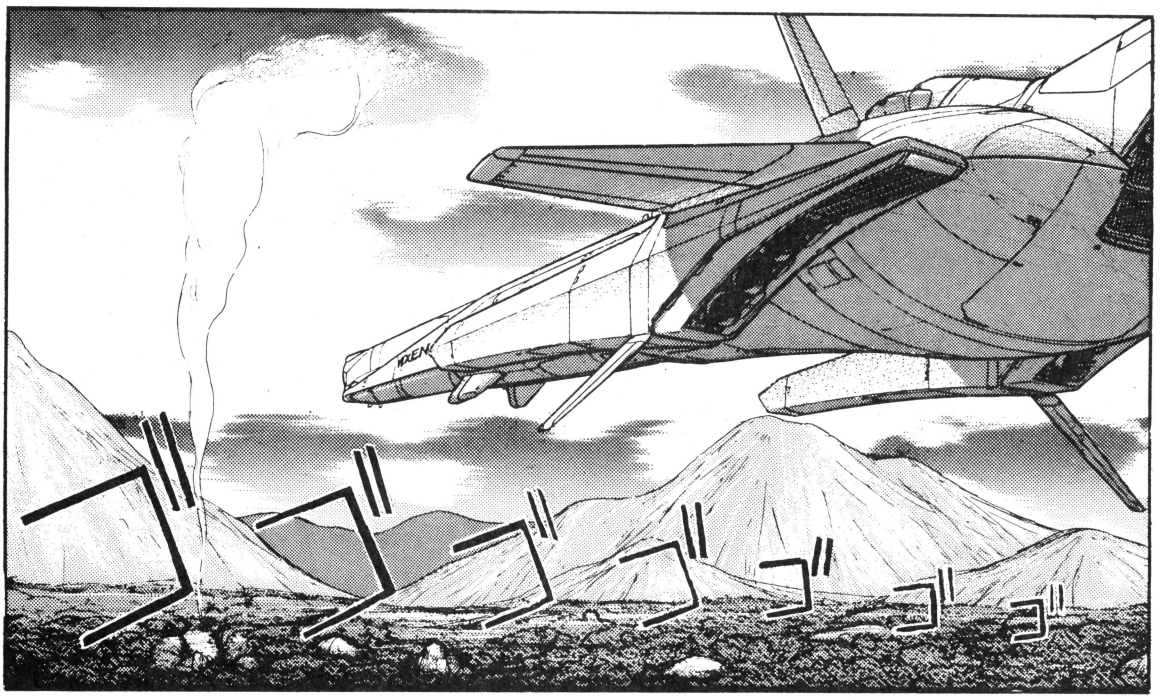
ゴウン ゴウン
部品ひとつ残らず回収もれのないようにしろ
それから搭乗者(とうじょうしゃ)の生存を確認し捕獲(ほかく)せよ!!

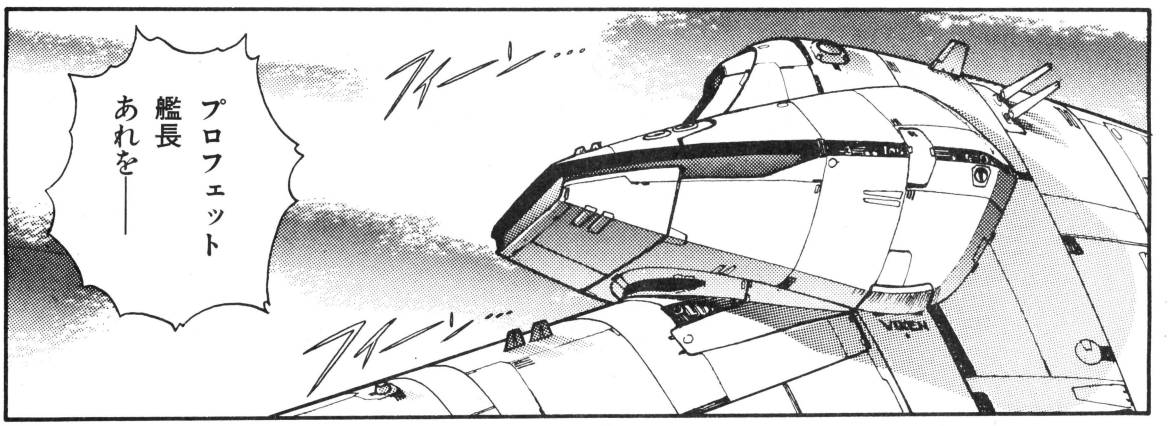
ようし回収部隊を降ろせ――!
プシュー
了解(ラジャー)!
ガロロロ
それと生存者の確認を急がせろ!
どんな細かい部品(パーツ)も見のがすな
すべて回収するのだ!!

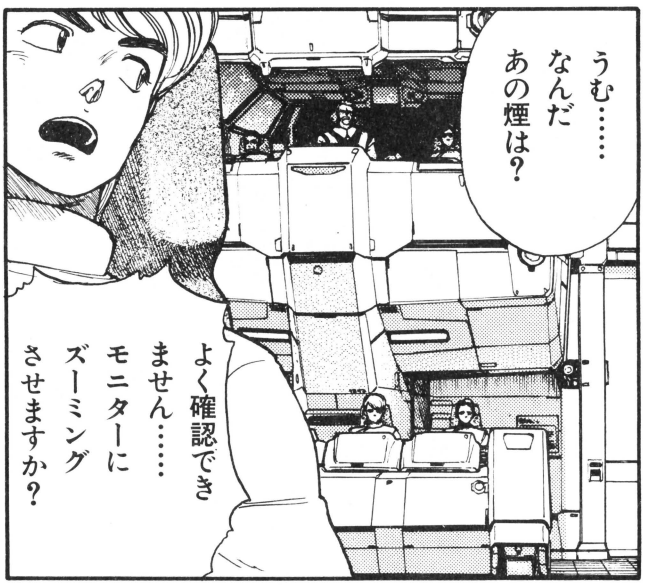
ハッ
ハッ
これは…
今まで
見たこともない
タイプの機体だ
どうやら
地表に激突…
大破したものと
思われます
艦長——
大佐からです
!!
うむ!
プロフェットか
話は聞かせて
もらった
ただちに
不時着した
機体の回収作業を
開始するのだ!
はっ!
フェリントン
大佐!!

前号までのあらすじ

MC-4の出現により、MC-2に逃げられた軍部とMC-3。彼らはMC-4を倒すため未完のディフェンサーを使うが、空中に謎の歪(ひず)が生じる。いっぽう、難をのがれたMC-2の前に、不時着した飛行物体とMCの名前を知る女性(?)が現れる。







ゴウン
ゴウン
軍の連中だわ―!!
とにかく急いであの森まで…
大丈夫!? しっかりして
うっ……く……っ
いけない! このままじゃ見つかっちゃう……

マーシー
MARCY

ACT.9 SISTERHOOD

朝日のなかのキミは
ま・ぶ・し・い!!

砂倉そーいち

番外・II

—天使たちの午後・II—

「番外・II—天使たちの午後・II—」は、「天使たちの午後・II—美奈子—」のインサイドストーリー。「天使たちの午後・II—美奈子—」を持っている人にはとってもウレシイ！ 持っていない人にもやっぱりウレシイ!!

対応機種

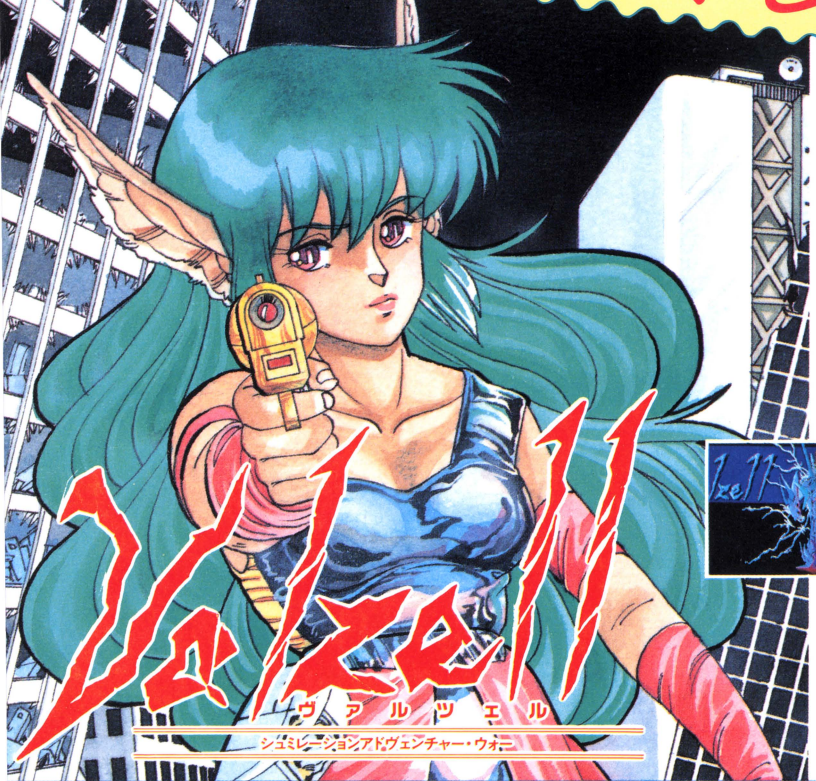
大好評発売中

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA/VA2/VA3
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX$_2$、
ディスク3枚組（PC-98、MSX$_2$はディスク2枚組）

人気ゲーム「天使たちの午後・II—美奈子—」がついにコミックスになった！12月下旬発売予定（発行/白夜書房 製作／OSB出版）A5判 160頁、カラー満載の予価880円、御期待下さい!!

JAST SOUND
（ジャストサウンドシリーズ可）
定価7,800円

アナタとあえれば、さむくない！



Ve.Ze.II

ヴェルツェル

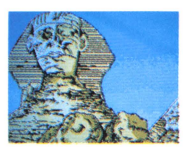
シミュレーションアドヴェンチャー・ウォー

対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA/VA2/VA3
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX$_2$、
2ドライブ専用（MSX$_2$は1ドライブ専用）
ディスク4枚組（PC-98、MSX$_2$は ディスク2枚組）

●史上初、音声によるコマンド入力（ジャストサウンドーSE使用時）FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペース・ファンタジー!!

JAST SOUND Plus 定価8,800円
（ジャストサウンドプラスシリーズ可）



ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ！

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。（電話によるお問い合せは致しかねます。）

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座 三井銀行経堂支店㊟5252817

株式会社 ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
TEL：03(706)9766 FAX：03(706)9761
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F

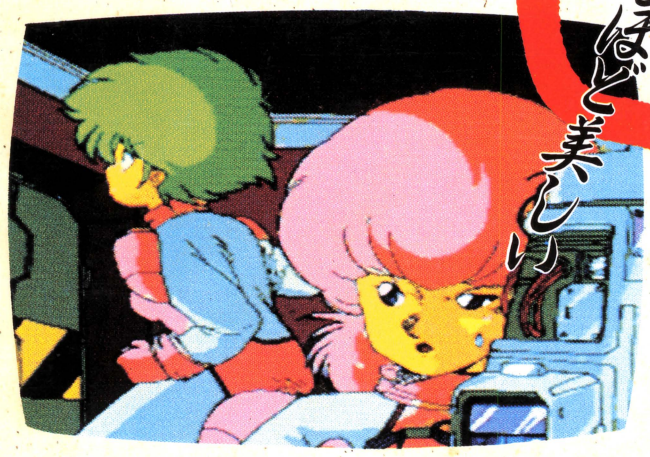
JAST

THE 4TH UNIT for X68000

好評発売中

これからは見れば見るほど美しい

データウエストの技術が可能にしました。



いままでは

▶グラフィックはX68000のために、すべて新たに描きおこしました。
▶バトルモードはアニメーションパターンをかえて、さらにパワーアップ。
▶シリーズ1、2 同時発売./
▶TFU2/7,600円 ディスク3枚組 ▶TFU1/6,800円 ディスク2枚組

パート3『デュアル・ターゲット!』3月発売決定

DATAWEST

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル)

©Kadokawashoten 1989 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397702520 雑誌13977-2